ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ: ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΩΝ "50 ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ"

ΡΕΠΟΡΤΑΖ ΑΠΟ ΤΗ ΦΕΤΙΝΗ Ε3

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 107 ΙΟΥΝΙΟΣ 1999 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



Amerzone

ΠΡΩΤΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

QUAKE 3 ARENA

SILVER

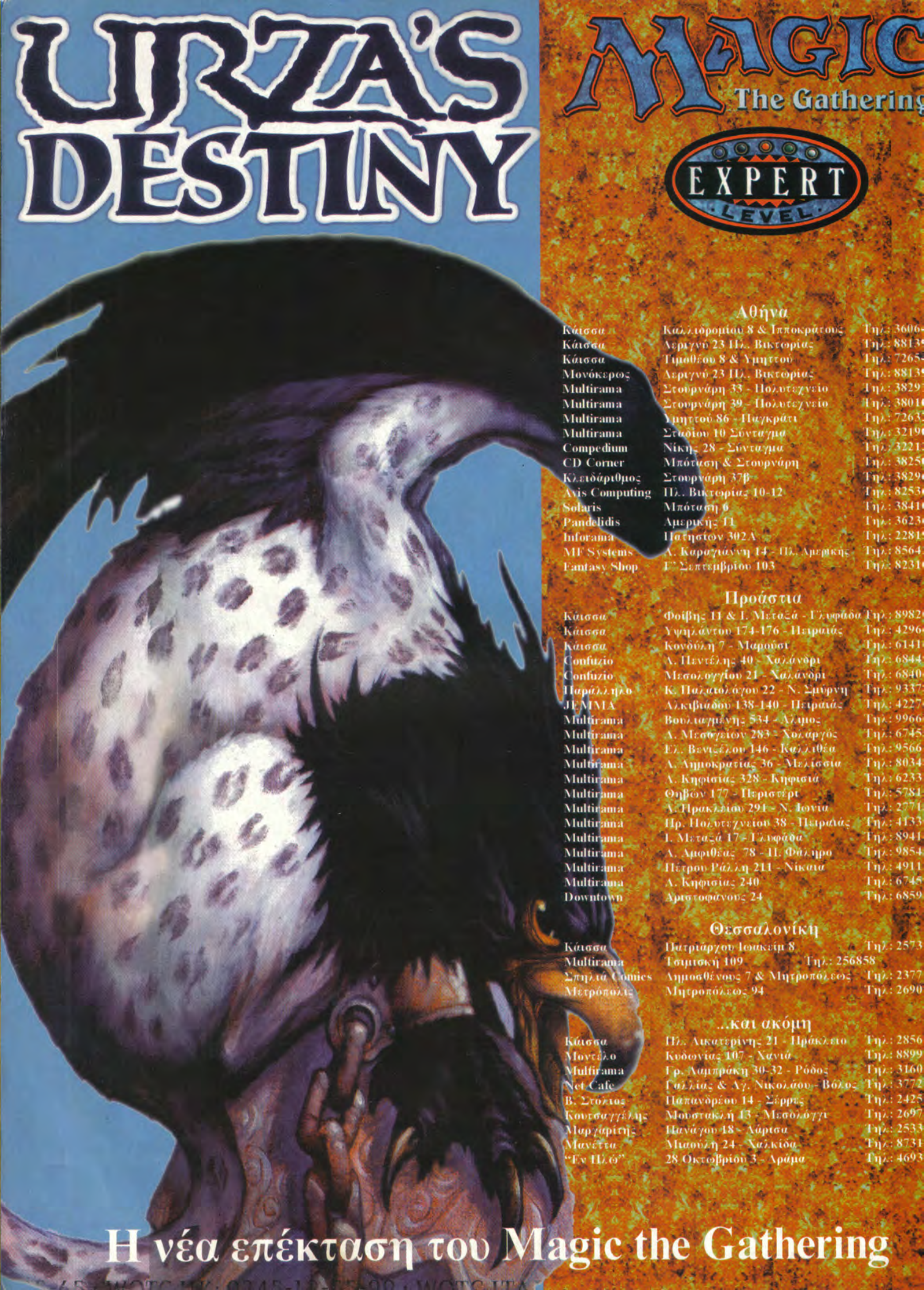
TOCA 2 TOURING CARS

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Η ΕΚΠΛΗΞΗ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ!

ΘΕΜΑ MICROSOFT OFFICE 2000


Φοβήθηκες
ποτέ τη σκιά σου;
LEVEL
Τρεις μοναδικές πολυδιάστατες μορφές ζωής μάχονται μέχρι θανάτου στην πιο ανατριχιαστική ατμόσφαιρα που έχετε συναντήσει.
Πάρε μέρος στο πιο θανατηφόρο κυνήγι που έγινε ποτέ και νιώσε την ένταση σε ένα παιχνίδι για δύο ή πολλούς παίκτες.
Τώρα Θα την Φοβάσαι!
Με Ελληνικό Βιβλίο Οδηγιών
ALIENS VERSUS PREDATOR
FOX INTERACTIVE
REBELLION
Windows 95/98 CD-ROM
ALIENS © 1986 Twentieth Century Fox Film Corporation. PREDATOR © 1987 Twentieth Century Fox Film Corporation. ALIENS VERSUS PREDATOR © 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. ALIENS VERSUS PREDATOR is a trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks are property of their respective owners.


URZA'S DESTINY
MAGIC The Gathering
EXPERT LEVEL
Αθήνα
Κάισσα Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους Τηλ.: 3606
Κάισσα Δεριγνύ 23 Πλ. Βικτωρίας Τηλ.: 8813
Κάισσα Τιμοθέου 8 & Υμηττού Τηλ.: 7265
Μονόκερως Δεριγνύ 23 Πλ. Βικτωρίας Τηλ.: 8813
Multirama Στουρνάρη 33 - Πολυτεχνείο Τηλ.: 3829
Multirama Στουρνάρη 39 - Πολυτεχνείο Τηλ.: 3801
Multirama Υμηττού 86 - Παγκράτι Τηλ.: 7263
Multirama Σταδίου 10 Σύνταγμα Τηλ.: 3219
Compedium Νίκης 28 - Σύνταγμα Τηλ.: 3221
CD Corner Μπότιαση & Στουρνάρη Τηλ.: 3825
Κλειδάριθμος Στουρνάρη 37β Τηλ.: 3829
Avis Computing Πλ. Βικτωρίας 10-12 Τηλ.: 8253
Solaris Μπόταση 6 Τηλ.: 3841
Pandelidis Αμερικής 11 Τηλ.: 3623
Inforama Πατησίων 302Α Τηλ.: 2281
MF Systems Λ. Καραγιάννη 14 - Πλ. Αμερικής Τηλ.: 8564
Fantasy Shop Γ' Σεπτεμβρίου 103 Τηλ.: 8231
Προάστια
Κάισσα Φοίβης 11 & Ι. Μεταξά - Γλυφάδα Τηλ.: 8982
Κάισσα Υψηλάντου 174-176 - Πειραιάς Τηλ.: 4296
Κάισσα Κονδύλη 7 - Μαρούσι Τηλ.: 6141
Confuzio Λ. Πεντέλης 40 - Χαλάνδρι Τηλ.: 6844
Confuzio Μεσολογγίου 21 - Χαλάνδρι Τηλ.: 6840
Παράλληλο Κ. Παλαιολόγου 22 - Ν. Σμύρνη Τηλ.: 9337
JEMMA Αλκιβιάδου 138-140 - Πειραιάς Τηλ.: 4227
Multirama Βουλιαγμένης 534 - Άλιμος Τηλ.: 9966
Multirama Λ. Μεσογείων 283 - Χολαργός Τηλ.: 6745
Multirama Ελ. Βενιζέλου 146 - Καλλιθέα Τηλ.: 9566
Multirama Λ. Δημοκρατίας 36 - Μελίσσια Τηλ.: 8034
Multirama Λ. Κηφισίας 328 - Κηφισιά Τηλ.: 6233
Multirama Θηβών 177 - Περιστέρι Τηλ.: 5781
Multirama Λ. Ηρακλείου 291 - Ν. Ιωνία Τηλ.: 2771
Multirama Ηρ. Πολυτεχνείου 38 - Πειραιάς Τηλ.: 4133
Multirama Ι. Μεταξά 17 - Γλυφάδα Τηλ.: 8941
Multirama Λ. Αμφιθέας 78 - Π. Φάληρο Τηλ.: 9854
Multirama Πέτρου Ράλλη 211 - Νίκαια Τηλ.: 4911
Multirama Λ. Κηφισίας 240 Τηλ.: 6745
Downtown Αριστοφάνους 24 Τηλ.: 6859
Θεσσαλονίκη
Κάισσα Πατριάρχου Ιωακείμ 8 Τηλ.: 2573
Multirama Τσιμισκή 109 Τηλ.: 256858
Σπηλιά Comics Δημοσθένους 7 & Μητροπόλεως Τηλ.: 2377
Μετρόπολις Μητροπόλεως 94 Τηλ.: 2690
...και ακόμη
Κάισσα Πλ. Αικατερίνης 21 - Ηράκλειο Τηλ.: 2856
Μοντέλο Κυδωνίας 107 - Χανιά Τηλ.: 8899
Multirama Γρ. Λαμπράκη 30-32 - Ρόδος Τηλ.: 3160
Net Cafe Γαλλίας & Αγ. Νικολάου - Βόλος Τηλ.: 3772
Β. Στόλιος Παπανδρέου 14 - Σέρρες Τηλ.: 2425
Κουτσαγγέλης Μουστακλή 13 - Μεσολόγγι Τηλ.: 2697
Μαργαρίτης Πανάγου 18 - Λάρισα Τηλ.: 2533
Μανέττα Μισούλη 24 - Χαλκίδα Τηλ.: 8731
"Εν Πλω" 28 Οκτωβρίου 3 - Δράμα Τηλ.: 4693
Η νέα επέκταση του Magic the Gathering

EDITORIAL

Το μυρίσατε; Μπήκε το καλοκαιράκι! Πάντα τέτοια εποχή με πιάνει μια αισιοδοξία άλλο πράγμα. Ισως φταίει το γεγονός ότι αρχίζω να μετράω ανάποδα τις μέρες που με χωρίζουν από την πολυπόθητη άδεια, σαν τους φαντάρους: Σαράντα μία και σήμερα, σαράντα και νύχτωσε, τέτοια πράγματα. Ξέρω, βέβαια, ότι ο Ιούνιος θα είναι για πολλούς από εσάς ένας δύσκολος μήνας. Διάβασμα, εξετάσεις, διάβασμα, άγχος, διάβασμα, φροντιστήριο κ.ο.κ. - πού καιρός για computer games. Καλή επιτυχία, παιδιά, και μη μου στενοχωριέστε: Κανείς δεν πάει χαμένος...

Πάντως, εμείς εδώ σας προετοιμάζουμε για την περίοδο ΜΕΤΑ τις εξετάσεις. Το πρώτο που θα κάνετε, με το που θα τελειώσει και το τελευταίο μάθημα και πριν να φύγετε για διακοπές, είναι να δείτε το Amerzone - τουλάχιστον όσοι αρέσκονται στα adventure games. Κα-τα-πλη-κτι-κό. Απίστευτα γραφικά στιλ Riven και κίνηση 360 μοιρών που θυμίζει το Atlantis. Και, το σημαντικότερο, δεν απαιτεί τον ουρανό με τ' άστρα για να τρέξει. Είναι όμως κάπως εύκολο. Για το λόγο αυτό, για τους πιο απαιτητικούς όσον αφορά στους γρίφους, υπάρχει το Reah, ένα καθαρόαιμο -και πολύ δύσκολο- puzzle adventure που βαδίζει στα χνάρια του Riven, του Myst και του 7th Guest.

Το τεύχος αυτό περιλαμβάνει και το πρώτο αναλυτικό game preview στην ιστορία του "PC Master" - τόσο αναλυτικό που θα μπορούσε να το μπερδέψει κανείς με review, γι' αυτό προσέξτε! Θέμα του preview -τι άλλο;- το πολυαναμενόμενο Quake 3, demo του οποίου υπάρχει και στο συνοδευτικό CD του περιοδικού. Οπως θα δείτε και από το demo (ή από τις φωτογραφίες του preview, αν το μηχάνημά σας δεν είναι "αστακός"), το Quake 3 ανοίγει μια νέα εποχή στα action παιχνίδια. Δεν γράφω τίποτα παραπάνω, πάρτε το CD και δείτε το μόνοι σας.

Καθώς τα γραφικά έχουν γίνει πια το Α και το Ω του gaming, θεωρήσαμε καλό να σας παρουσιάσουμε τις πιο σύγχρονες τεχνολογίες που υπάρχουν σήμερα στις κάρτες γραφικών, σε ένα εξαντλητικό τεστ φτιαγμένο από gamers για gamers. Δείτε πώς τα καταφέρνει καθένα από τα σύγχρονα "θηρία" στα πιο γνωστά, αγαπημένα και "βαριά" παιχνίδια.

Τέλος, για να μην ξεχάσουμε και τους Internet-όβιους, έπειτα από έναν βομβαρδισμό e-mails, αποφασίσαμε τελικά να δημιουργήσουμε μια στήλη για Javascript, η οποία στο τεύχος αυτό κάνει τα πρώτα δειλά βήματά της. Μπορούσαμε να κάνουμε κι αλλιώς;

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

8 CD-ROM Pages
Αναλυτική παρουσίαση των προγραμμάτων του CD.

12 PC Νέα
Εξελίξεις της αγοράς Πληροφορικής.

18 PC Games
Τα τελευταία νέα από το χώρο των games.

22 PC Spy
Previews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.

30 PC Flash
Παρουσιάσεις των προϊόντων της ελληνικής αγοράς.

38 Πριν αγοράσετε
...μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master".

42 Digital Home
Οργανωθείτε... ψηφιακά!

48 User Power
Δυναμικές παρεμβάσεις των αναγνωστών μας στην ελληνική πραγματικότητα της Πληροφορικής.

50 Μεταξύ μας
Σχολιασμός των δρώμενων της Πληροφορικής.

52 PC Expert
Η στήλη αυτή σας προσφέρει κάτι πολύτιμο: PC εμπειρία.

122 Με δυο λόγια
Παρουσίαση νέων παιχνιδιών... εν συντομία!

124 Hints & Tips
Κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς.

130 Most Wanted
Η λύση του Resident Evil 2 (μέρος 2ο).

134 Adventure S.O.S.
Λύσεις και hints για adventures.

136 Dark Side of Gaming
Σχόλια και παρασκήνια από το χώρο των computer games.

138 Emulators' Corner
Η γωνιά των κάθε λογής εξομοιωτών άλλων υπολογιστικών συστημάτων στο PC.

142 Utopia
Ολα τα τελευταία νέα από το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής.

150 Press Start
Μια στήλη για τους αρχάριους στον κόσμο των PCs.

154 Learn the Net
Internet για αρχάριους και όχι μόνο.

156 Web Authoring
Φτιάξτε βήμα προς βήμα τη δική σας Web page.

158 On-Line Gaming
Διασκεδάστε παίζοντας τα αγαπημένα σας παιχνίδια on-line!

162 Penguin's Nest
Οι πιγκουίνοι του Linux σας μαθαίνουν το δημοφιλές λειτουργικό βήμα βήμα.

166 Do it yourself
Μεταμορφώστε τα Windows.

170 How to
Απαντήσεις σε θέματα προγραμματισμού.

174 Programming
Μαθήματα Visual Basic.

178 Αλληλογραφία
Ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.

186 Master of Puzzles
Μια στήλη με σκοπό να σας διασκεδάσει και να σας προσφέρει πλούσια δώρα!

188 Hall of Fame
Παιχνίδια που άφησαν εποχή.

194 Αγγελίες
Το μεγάλο παζάρι του "PC Master". Ο,τι θέλετε να πουλήσετε ή να βρείτε είναι εδώ.

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ

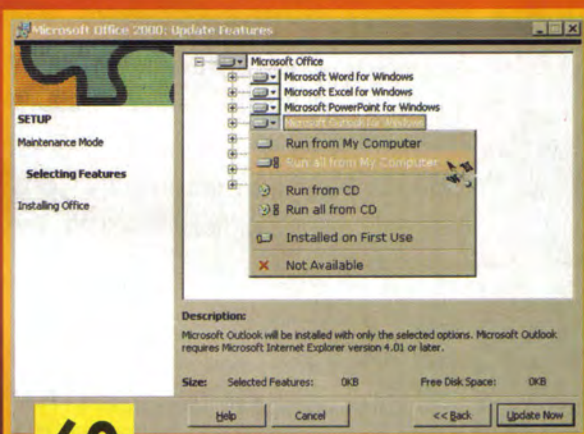
56 E3
Ολα όσα πρέπει να γνωρίζετε για την πρόσφατη έκθεση.

60 Office 2000
Η Microsoft μπαίνει στη νέα χιλιετία.

62 Αφιέρωμα
Τα πάντα για τις νέες κάρτες γραφικών.



56 **E3**
Ολα όσα πρέπει να γνωρίζετε για την πρόσφατη έκθεση.



60 **Office 2000**
Η Microsoft μπαίνει στη νέα χιλιετία.



62 **Αφιέρωμα**
Τα πάντα για τις νέες κάρτες γραφικών.

GAME CLUB

72 Quake III .... GAME PREVIEW
Ενα από τα πλέον αναμενόμενα παιχνίδια της χρονιάς.



76 Amerzone.......... ADVENTURE
Η γαλλική απάντηση στο χώρο των adventures.

82 Silver............................ RPG
Ενα RPG γεμάτο δράση και αναζήτηση.



88 Commands: Beyond the Call of Duty ... STRATEGY
Οι commandos επέστρεψαν με νέες αποστολές.

92 TOCA 2 Touring Cars ..... SIMULATION
Ισως το καλύτερο driving simulation.

96 Imperialism 2 ..... STRATEGY
Χτίστε την αυτοκρατορία σας.



100 Requiem .... ACTION
Μάχη με τις δυνάμεις του κακού.

104 Apache Havoc................. SIMULATION
Ο πρόσφατος εξομοιωτής ελικοπτέρων.



108 Worms Armageddon .... STRATEGY
Τα σκουλήκια επέστρεψαν!

112 Reah .... ADVENTURE
Πρωτότυπη και εντυπωσιακή περιπέτεια.



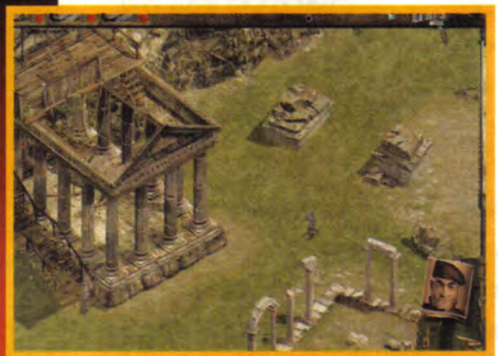
116 War of the Worlds .... STRATEGY
Ποιος θα βγει νικητής από τον πόλεμο των κόσμων;

120 Starshot .... ACTION
Platform παιχνίδι, που μας θυμίζει άλλες εποχές.





76 Amerzone
Η γαλλική απάντηση στο χώρο των adventures.



88 Commandos: Beyond the Call of Duty
Οι commandos επέστρεψαν με νέες αποστολές.



100 Requiem
Μάχη με τις δυνάμεις του κακού.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μαρία Τσαμπλάκου, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Παναγιώτης Στάμου.

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Δημήτρης Γιαννίτσαρος, Νίκος Δαλέζιος, Ιάσονας Δούζας, Δημήτρης Καρέτσος, Κώστας Καρπούζης, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόκρας, Γιώργος Κυριακός, Γιάννης Κωστάκης, Αντώνης Μαρίνος, Νάσος Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Αλέξανδρος Φιλιππίδης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Ηλίας Καφούρος.

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής

ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Εύη Χοχλακάκη

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COMPUPRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ

CD-ROM Pages

Καλώς ήλθατε και αυτό το μήνα στο συνοδευτικό CD-ROM του αγαπημένου σας περιοδικού (ε, ονόματα δεν λέμε, οικογένειες δεν θίγουμε, αλλά από την άλλη τα ευκόλως εννοούμενα... εννοούνται). Πολλά και ενδιαφέροντα λοιπόν και αυτό το μήνα τα περιεχόμενά του. Φυσικά το εξέχον γεγονός δεν θα μπορούσε να είναι άλλο από την ύπαρξη του demo του Quake 3 (ή Quake Arena, αν προτιμάτε) στο CD. Αλλά δεν είναι μόνο αυτό, καθώς θα βρείτε επίσης demos άλλων ενδιαφερόντων παιχνιδιών, όπως τα Airline Tycoon, Amerzone Giants, Sports Car GT, Malkari, Requiem, System Shock 2, τα οποία καλούνται για άλλη μία φορά να καλύψουν τις απαιτήσεις του ευρύτερου φάσματος των gamers. Χμ, δεν τα καταφέρνουν και άσχημα, θα έλεγα. Ακόμη θα βρείτε πολλές χρήσιμες εφαρμογές (utilities) και φυσικά τα καλύτερα shareware παιχνίδια που κυκλοφορούν τον τελευταίο καιρό.

Αυτό το μήνα σάς περιμένει επίσης μία καινούρια έκπληξη. Στο directory /drivers/ θα βρείτε τους τελευταίους drivers των πιο γνωστών CD-ROM & recorders, καρτών ήχου και καρτών γραφικών. Εσείς μας το ζητήσατε και εμείς φροντίσαμε για εσάς. Αντε, λοιπόν, τι περιμένετε; Βάλτε, αμέσως το CD στο drive και αρχίστε τις εγκαταστάσεις.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

DEMOS

Πολλοί αναγνώστες μάς παίρνετε τηλέφωνο και διαμαρτύρεστε πως τα demos δεν τρέχουν. Μετά την "ανάκριση" που σας κάνουμε επί του θέματος, έκπληκτοι διαπιστώνουμε πως περιμένατε τα demos αυτά να τρέξουν απευθείας από το CD-ROM. Παιδιά, να θυμάστε πως τα αρχεία που βρίσκονται στο CD είναι εκείνα που κάνουν την ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ (συνήθως με τη διαδικασία unzip) ενός demo στο ΣΚΛΗΡΟ δίσκο σας. Αφού κλείσετε το παραθυράκι της εγκατάστασης, θα πρέπει να πατε στο directory όπου έχουν αποσυμπιεστεί τα απαραίτητα αρχεία (αν δεν κάνατε καμία αλλαγή κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, αυτά θα βρίσκονται και θα σας περιμένουν στο directory /windows/temp), και από εκεί να τρέξετε τα αρχεία .exe. Πιθανόν και σε αυτό το στάδιο να γίνει νέα εγκατάσταση, αυτή τη φορά όμως από τα αρχεία που είναι ήδη στο σκληρό σας, και πλέον ορίζετε εσείς τον "προορισμό" της εγκατάστασης.

QUAKE 3

Τα σχόλια περιττεύουν για το νέο πολυαναμενόμενο δημιούργημα της iD. Με ακόμα καλύτερα γραφικά, περισσότερα τέρατα και πολλά νέα όπλα, προμηνύεται να είναι άξιος συνεχιστής των προκατόχων του, οι οποίοι αποτέλεσαν πραγματική επανάσταση στο χώρο των 3D action παιχνιδιών και απέκτησαν παντού φανατικούς φίλους (αλλά και αντιπάλους - έχουν σημειωθεί ακόμη και κόντρες μεταξύ οπαδών των δύο αυτών εκδόσεων του παιχνιδιού!). Ειδικότερα, οι κάτοχοι ενός καλού επεξεργαστή και ενός 3D accelerator ας ετοιμαστούν για τα καλύτερα (ή από τα καλύτερα τέλος πάντων) γραφικά που έχουν δει ποτέ. Εδώ λοιπόν θα πάρετε και εσείς μια πρώτη γεύση, για να διαπιστώ-



σετε μέσω του demo εάν η όλη φασαρία γύρω από το όνομα του εν λόγω παιχνιδιού αξίζει τον κόπο. Το Quake3 όμως είναι playable μόνο σε Multiplayer mode, οπότε, εάν θέλετε να το παίξετε, θα πρέπει να έχετε πρόσβαση στο Internet. Εάν θέλετε πάντως να παίξετε σε Single Player mode, θα πρέπει να κάνετε server τον υπολογιστή σας για να το επιτύχετε, αλλά και πάλι δεν θα μπορείτε να δείτε τα τέρατα του παιχνιδιού παρά μόνο τα δωμάτια. Ετσι, προτιμήστε το Multiplayer mode, για να νιώσετε τη δράση που προσφέρει το συγκεκριμένο παιχνίδι.

UTILITIES

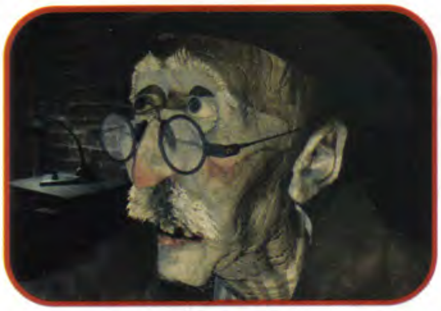
- **Download Butler:** Χρήσιμος βοηθός για τα downloads σας.
- **Winamp:** Η τελευταία έκδοση του καλύτερου MP3 player.
- **CrashCourse Minifone Book:** Αποθηκεύστε εύκολα ονόματα και διευθύνσεις.
- **InSync:** Χρήσιμο backup πρόγραμμα.
- **Erazer 99:** Εντοπίστε εύκολα και γρήγορα άχρηστα αρχεία στο σκληρό δίσκο σας.
- **Print Screen 95v7.0 build 15:** Εκτυπώστε αυτό που βλέπετε στην οθόνη σας με το πάτημα ενός και μόνο πλήκτρου.
- **Anvil Studio:** Φτιάξτε το δικό σας μουσικό στούντιο.

PATCHES

- Lands of Lore III
- Tribes
- Unreal
- X-Wing Alliance

AMERZONE

Το Amerzone είναι η γαλλική απάντηση στο χώρο των adventure games. Η ιστορία εξελίσσεται γύρω στο 1930. Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο ενός δημοσιογράφου, που σκοπεύει να πάρει συνέντευξη από τον Dr Valembois για τα μυθικά ευρήματα που ανακαλύφτηκαν στην περιοχή Amerzone και δεν είναι άλλα από τα "white birds", ένα είδος πουλιών που λέγεται πως από τη στιγμή που θα γεννηθούν μέχρι να πεθάνουν δεν σταματούν να πετάνε. Δυστυχώς όμως -μια και αποφασίσατε να πάτε εκεί με πτήση της



Ολυμπιακής Αεροπορίας- φτάνετε αρκετά καθυστερημένα και μόλις που προλαβαίνετε να δείτε τον δόκτορα ζωντανό. Προτού αποδημήσει εις Κύριον, όμως, σας αναθέτει μια αποστολή: να βρείτε ένα αυγό που είχε φέρει μαζί του από ένα χωριό των ιθαγενών. Οπως είναι ευνόητο, πρέπει να βρείτε το αυγό και να ξεπεράσετε όλους τους κινδύνους που θα συναντήσετε. Το παιχνίδι συνοδεύεται από εκπληκτικά γραφικά και πανέξυπνους γρίφους. Μην παραλείψετε να ρίξετε μια ματιά στο demo που έχετε στα χέρια σας.

SYSTEM SHOCK II

Το System Shock 2 είναι η συνέχεια του πολύ γνωστού System Shock από την συνεχώς εξελισσόμενη εταιρία Looking Glass. Περιλαμβάνει ένα πολύ πλούσιο σύστημα ελέγχου για RPG παιχνίδι και είναι η πιο απτή απόδειξη πως τα παιχνίδια αυτού του είδους μπορούν να περιέχουν την τελευταία λέξη της 3D τεχνολογίας. Στο συγκεκριμένο τίτλο ο παίκτης έχει στη διάθεσή του τα πιο λεπτομερή όπλα που σχεδιάστηκαν ποτέ και επιπλέον έχει τη δυνατότητα να τα τροποποιήσει ή και να τα επισκευάσει, κάνοντάς τα πιο θανατηφόρα από ποτέ. Επίσης περιλαμβάνεται Multiplayer mode μέ-



χρι και για 4 παίκτες ταυτόχρονα. Τα γραφικά του τίτλου βασίζονται σε μια εκπληκτική μηχανή 3D και περιλαμβάνουν εκτός των άλλων έγχρωμες σκιάσεις, 16-bit βάθος χρώματος και τρομερά οπτικά εφέ. Ενα άλλο πολύ θετικό στοιχείο του παιχνιδιού αποτελεί το τρομερά φιλικό interface του, που δίνει τη δυνατότητα σε όποιον ασχοληθεί μαζί του να εντρυφήσει στο θέμα.

AIRLINE TYCOON

Αλλη μια πρωτότυπη ιδέα από την Infogrames σε επίπεδο παιχνιδιών εξομοίωσης. Για να δείτε περί τίνος πρόκειται, εγκαταστήστε το demo και τρέξτε το. Αλλά σημειώστε πως το demo αυτό θέτει κάποιους περιορισμούς (δεν υπάρχουν στην πλήρη έκδοση του παιχνιδιού). Προς γνώσιν και συμμόρφωσιν, αυτοί είναι οι εξής:

- Τα ακόλουθα δωμάτια δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν: Last-Minute-Counter, Hangar, Airplane-Agency και Travel Agency.
- Μόνο δύο από τις συνολικά έξι αποστολές μπορούν να παιχτούν.
- Το παιχνίδι σταματά αυτόματα ύστερα από 100 γύρους.

ΛΙΓΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΟΓΙΑ

Η περιπλάνησή σας στα άδυτα του CD-ROM αυτού του μήνα δεν τελειώνει εδώ. Τι νομίζατε, πως θα σας αφήναμε ποτέ με την αίσθηση του ημιτελούς; Α, όχι, κάτι τέτοιο δεν το συνηθίζουμε εμείς. Λοιπόν, για κερασάκι στην τούρτα έχουμε τα εξής:

Στο directory /shots/ θα βρείτε πολύ όμορφα screenshots των Amerzone, Curly's Adventure, Driver, FIFA 2000, Reah, Star Wars: The Phantom Menace, Star Wars: Racer, The Real Never Ending Story, για να εμπλουτίσετε τη συλλογή σας. Εν συνεχεία, στο directory /extras/ θα βρείτε χάρτες και βοηθήματα για το δημοφιλές card game Middle-Earth που σίγουρα θα σας φανούν πολύ χρήσιμα, ενώ παράλληλα θα βρείτε themes των Quake III και Close Combat III: the Russian Front. Ακόμη, στο directory /doityourself/ θα ανακαλύψετε μια μεγάλη ποικιλία -όχι του ούζου - από τα καλύτερα των προγραμμάτων που αναφέρονται στην ομότιτλη στήλη του περιοδικού και τα οποία χρησιμεύουν για να αλλάξουμε τελείως τη μορφή και την όψη των Windows. Τέλος, στο directory /benchmarks/ θα βρείτε χρήσιμα προγράμματα για τις κάρτες γραφικών σας (περισσότερα στο αφιέρωμα αυτού του μήνα).

GIANTS

Η ομάδα προγραμματιστών που βρίσκεται πίσω από τη δημιουργία του MDK επιστρέφει ετοιμάζοντας το πρώτο της real-time action/strategy παιχνίδι, με την ονομα-

SHAREWARE GAMES

- **Billionaire:** Πρωτότυπο business simulator.
- **B-Puzzle:** Φτιάξτε τα δικά σας παζλ από bmp αρχεία.
- **Economization:** Ενα RPG.
- **Live on Mars:** Δημιουργήστε την αυτοκρατορία σας στον Αρη.
- **Project Brazil 2000:** Simulation βραζιλιάνικης πόλης.

DRIVERS

Στο directory /drivers/ θα βρείτε τους τελευταίους drivers για τα πιο δημοφιλή CD-ROM drives, κάρτες ήχου και κάρτες γραφικών. Πιο συγκεκριμένα, θα βρείτε drivers για της εξής συσκευές:

• CD-ROM DRIVES
- Acer 32x
- Acer 40x
- Acer (DOS drivers)
- Hitachi
- Mitsumi CR-2801TE
- Mitsumi CR-4801TE
- Mitsumi CR-4802TE
- Philips PCA32
- Philips PCA42
- Yamaha CDR400
- Yamaha CDRW4260

• ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ
- SoundBlaster 128PCI
- SoundBlaster 16/32/AWE32/AWE64
- Diamond Monster Sound MX300
- Diamond Monster Sound MX200 & previous
- ESS1868
- ESS1878
- ESS1888
- Gravis Ultrasound
- Diamond Rio

• ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ
- Voodoo 2
- Voodoo 3
- Creative 3D Blaster PCI
- Creative Graphics Blaster Riva TNT
- Diamond Monster 3D
- Diamond Monster 3D II
- Diamond Speedstar A50
- Diamond Speedstar A70
- Diamond Stealth 3D 2000
- Diamond Stealth II G460 AGP
- Diamond Viper 330
- Diamond Viper 550
- Intel 740
- Matrox MGA G200
- Matrox Millennium II
- Matrox Millennium G200
- Matrox Mystique
- Matrox Mystique G200
- Matrox Productiva G100
- Riva 128
- Riva TNT (AGP)
- Riva TNT (PCI)



σία Giants (αν μη τι άλλο, πρόκειται για φιλόδοξο τίτλο). Το παιχνίδι αυτό αποτελεί την πιο φρενήρη και αλλόκοτη απλή και multiplayer μάχη που δημιουργήθηκε ποτέ. Η υπόθεση εκτυλίσσεται σε έναν εξωτικό κόσμο καλά κρυμμένο στην καρδιά ενός απέραντου νεφελώματος, όπου οι Sea Reapers, οι Meccaryn και ο Giant Kabuto (παρεμπιπτόντως, ο τελευταίος δημιουργήθηκε από τους Sea Reapers για να τους βοηθήσει ενάντια στους Meccaryn, αλλά στη συνέχεια αποστασιοποιήθηκε) μάχονται να κατακτήσουν αυτό τον κόσμο, ο καθένας για τους δικούς του λόγους. Αν θέλετε κι εσείς να πάρετε μια ιδέα από την όλη ιστορία, δεν έχετε παρά να δείτε το rolling demo που εξασφαλίσαμε για εσάς.

MALKARI

Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι ένα epic space-strategy game, που εκτυλίσσεται σε ένα 3D περιβάλλον. Ο παίκτης παίρνει τον έλεγχο ενός απλού τμήματος ενός από τους 5 Guilds of Malkari, και μαζί προσπαθούν να οδηγήσουν τα αδέλφια τους στην υπέρτατη δόξα, εξερευνώντας και κυριεύοντας ολόκληρο το αστρικό σύστημα.

REQUIEM

Να και ο Αγγελος-Εκδικητής! (Αν θυμάστε, υπήρχε σχετικό preview στο προηγούμενο τεύχος, ενώ αναλυτική παρουσίαση γίνεται στο τεύχος που κρατάτε αυτή τη στιγμή στα χέρια σας.) Ζήστε λοιπόν κι εσείς την αιώνια μάχη του καλού με το κακό και βιώστε τα συναισθήματα που αυτή προσφέρει μέσω του demo που θα βρείτε στο



CD-ROM μας. Ιδιαίτερα αν διαθέτετε κάρτα επιτάχυνσης γραφικών, δοκιμάστε το, καθώς σε αυτή την περίπτωση πράγματι αξίζει διπλά τον κόπο. Προσοχή όμως στους δαίμονες που παραμονεύουν.

SPORTS CAR GT

Πρόκειται για την προσπάθεια της EA Arts να πάρει τα σκήπτρα στο χώρο των αγωνιστικών παιχνιδιών αυτοκινήτου από το TOCA 2 της Codemasters (review του θα βρείτε στο παρόν τεύχος). Το αν θα τα καταφέρει είναι κάτι που θα φανεί σύντομα. Πάντως τα γραφικά του είναι πράγματι το κάτι άλλο, ενώ το ίδιο ισχύει για τα εφέ του. Ο ήχος κυμαίνεται και αυτός σε υψηλά επίπεδα. Μόνο αρνητικό αποτελεί ο χειρισμός του τίτλου, που δυστυχώς μου θύμισε κάτι από Grand Touring. Για να σχηματίσετε πάντως μια σφαιρική άποψη περί του θέματος, δείτε το demo που περιλαμβάνεται στο CD του τεύχους μας. PC

SOLUTIONS

Στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, στο directory /solutions/ θα βρείτε πλήρεις λύσεις των:

- **Lands of Lore III**
- **Half-Life**

http://www.hp.com





SENSE INTEGRATED / ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ

ΠΙΟ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΔΕΙΧΝΕΙ ΜΟΝΟ Η ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ.



Αν αισθάνεστε την ανάγκη ν'απαλλάξετε αυτή την κυρία από την αμηχανία, ηρεμήστε. Απλώς, έχει εκτυπωθεί με την πιο προηγμένη διαδικασία εκτύπωσης inkjet που υπάρχει. Την επαναστατική τεχνολογία χρώματος PhotoREt II της Hewlett-Packard, που επιτρέπει στους εκτυπωτές μας να τοποθετούν το απίστευτο νούμερο των ως και 16 σταγόνων μελάνης πάνω σε κάθε μικροσκοπική κουκίδα. Το αποτέλεσμα είναι εκθαμβωτική φωτογραφική ποιότητα, χωρίς συμβιβασμούς στην ταχύτητα. Έτσι, όσο και αν βιάζεστε, μπορείτε πάντα να έχετε εξαιρετικές φωτογραφικές εικόνες. Εικόνες που στην πραγματικότητα, μπορούν να ξεπεραστούν μόνο από την ίδια την πραγματικότητα!

HP DESKJET PRINTERS
with HP PhotoREt II

HEWLETT® PACKARD
Expanding Possibilities

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Πόλεμος και στο Internet



Ακόμη δεν έχουμε φτάσει στο σημείο οι πόλεμοι να γίνονται σε ηλεκτρονικό πεδίο μάχης, δηλαδή virtual, αλλά, όπως φαίνεται, παράλληλα με τον καταστροφικό πραγματικό πόλεμο στη Γιουγκοσλαβία εξελίσσεται ένας (μικρότερης ισχύος) δικτυακός. Η σκέψη να αποκοπεί η Γιουγκοσλαβία από την πρόσβαση στο Internet έπεσε στο τραπέζι του Κλίντον και των συνεργατών του, οι οποίοι σκέφτονταν σοβαρά να προχωρήσουν σε αυτό το μέτρο. Αυτό αρχικά διέρρευσε, καθώς η εταιρία δορυφορικών επικοινωνιών Loral Orion ζήτησε διευκρινίσεις από την αμερικανική κυβέρνηση για το αν ενδεχόμενο εμπορικό εμπάργκο εναντίον της Γιουγκοσλαβίας θα είχε ως αποτέλεσμα και τη διακοπή των δορυφορικών συνδέσεων των δύο μεγαλύτερων ISPs της χώρας. Παρ' όλα αυτά, η κίνηση αυτή δεν έγινε (τουλάχιστον μέχρι την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές), καθώς όπως δήλωσαν Αμερικανοί αξιωματούχοι: "Πλήρης και ανοιχτή πρόσβαση στο Internet μπορεί μόνο να βοηθήσει το σερβικό λαό να πληροφορηθεί για τις βιαιότητες και τα εγκλήματα που διαπράττει το καθεστώς Μιλόσεβιτς στο Κόσοβο". Βέβαια, όταν βομβάρδιζαν με φασιστικό τρόπο τη γιουγκοσλαβική τηλεόραση, θα σκέφτονταν πως οι Σέρβοι οφείλουν να βλέπουν μόνο το "αμερόληπτο" CNN, κάτι που τώρα τους επιτρέπουν να κάνουν και μέσω του Internet.

Από την άλλη πλευρά, κάποιοι hackers σκέφτονται λίγο περισσότερο από το πώς θα κάνουν ακόμη μία φάρσα και χρησιμοποιούν τις γνώσεις τους για να σαμποτάρουν αμερικανικά κυβερνητικά sites, σε ένδειξη διαμαρτυρίας για τη συνέχιση των βομβαρδισμών. Για παράδειγμα, hackers επιτέθηκαν στον κόμβο του ΝΑΤΟ μπλοκάροντας το σύστημα της αλληλογραφίας, στέλνοντας περισσότερα από 2.000 μηνύματα την ημέρα. Από την επίθεση δεν γλίτωσε ούτε η home page της Συμμαχίας, η οποία αλλοιώθηκε και έπρεπε να αντικατασταθεί. Επίσης, το site του Λευκού Οίκου βρέθηκε off-line περίπου για δύο εικοσιτετράωρα, μέχρι να ελεγχθεί όλο το σύστημα ασφαλείας, έπειτα από cracking επίθεση, για την έκβαση της οποίας δεν αποκαλύφθηκαν πληροφορίες. Πάντως φήμες αναφέρουν ότι η εν λόγω επίθεση είχε ως αφορμή το βομβαρδισμό της κινεζικής πρεσβείας στο Βελιγράδι. Από την ίδια αφορμή ξεκίνησαν επιθέσεις κατά διάφορων κυβερνητικών κόμβων, όπως των Υπουργείων Ενέργειας, Εργασίας και Εσωτερικών, καθώς και εναντίον της Αμερικανικής Υπηρεσίας Πληροφοριών.



Νέα κάρτα γραφικών Stealth

Η γνωστή οικογένεια Stealth της Diamond Multimedia απέκτησε αισίως το νέο μέλος της, ονόματι Stealth III S540 διάδοχο της γνωστής S220 (βλ. φωτό). Ανακοινώνοντας τη νέα κάρτα γραφικών, ο Scott Vouri, αντιπρόεδρος και γενικός διευθυντής του τομέα Multimedia, δήλωσε: "Η Diamond Multimedia συνεχώς επεκτείνεται στη δημιουργία δυνατών λύσεων για τρισδιάστατα γραφικά, διατηρώντας παράλληλα τις τιμές σε ανεκτό επίπεδο για το μέσο χρήστη. Όλοι εκείνοι που χρησιμοποιούν απαιτητικές επαγγελματικές εφαρμογές, παίζουν 3D games, σερφάρουν σε Web sites με 'βαριά' γραφικά, αλλά είναι ταυτόχρονα 'ευαίσθητοι' όσον αφορά στην τιμή, θα βρουν μια σπουδαία λύση στα 32MB της κάρτας και στις εντυπωσιακές επιδόσεις της σε επιτάχυνση γραφικών δύο και τριών διαστάσεων".



Η Stealth III S540 πέρα από τα 32MB της υποστηρίζει το AGP 4X, στηρίζεται στον επεξεργαστή Savage4 (S3) και συνεργάζεται άριστα με επεξεργαστές Intel και AMD. Στα χαρακτηριστικά της νέας κάρτας συγκαταλέγονται S3 συμπίεση γραφικών και επιταχυνόμενο playback από το hardware για ψηφιακό video. Επίσης, ο εξοπλισμός της κάρτας με 128-bit 2D/3D engine τής δίνει τη δυνατότητα για 32- bit rendering, ανάλυση μέχρι 1.920x1.440 και ταχύτητα μέχρι

143MHz. Η Stealth III S540 υποστηρίζει DirectX 6 και OpenGL, ενώ και το να δείτε DVD στην οθόνη σας δεν θα είναι πλέον πρόβλημα. Οσοι αγοράσουν την κάρτα θα έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν το συνοδευτικό software. Ετσι, ο αγοραστής θα μπορεί να επιλέξει δύο ολοκληρωμένα παιχνίδια της αρεσκείας του μεταξύ των Sin, Shogo, Heretic II, Astroids, StarSiege Tribes και Fighter Squadron. Η τιμή της Stealth III S540 δεν θα υπερβαίνει τις 40.000 δραχμές.

Τσερνομπίλ: Ο ιός που κατέστρεψε τους υπολογιστές!

Ουκρανία, 26 Απριλίου 1986. Συμβαίνει ένα από τα μεγαλύτερα (και χειρότερα) ατυχήματα πυρηνικής ενέργειας, με μεγάλη διαρροή ραδιενέργειας και πολλά θύματα.

26 Απριλίου 1999. Στην τραγική επέτειο χτυπά ένας από τους ισχυρότερους ιούς που έχουν εμφανιστεί τα τελευταία χρόνια. Ο ιός ονομάζεται CIH (από τα αρχικά του ονόματος του προγραμματιστή του), αλλά η πιο διαδεδομένη ονομασία του είναι "Τσερνομπίλ". Και δεν είναι μόνο η επέτειος. Ο ιός είναι όνομα και πράγμα. Ετσι, όσοι ήταν τόσο άτυχοι ώστε όχι μόνο να έχουν προσβληθεί από τον ιό αλλά και να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή τους εκείνη την ημέρα, θα διαπίστωσαν τις βλαβερές συνέπειές του: καταστροφή των BIOS και μερική ή ολική διαγραφή του σκληρού δίσκου, καταστρέφοντας τα δεδομένα που βρίσκονταν αποθηκευμένα και βγάζοντας νοκ άουτ το computer (δεν έκανε ούτε boot).

Ο CIH είναι ένας από τους πιο διαδεδομένους ιούς στον πλανήτη και βρίσκεται εδώ και καιρό στην πρώτη δεκάδα. Από το καλοκαίρι του 1998, οπότε ανακαλύφθηκε για πρώτη φορά, μέχρι σήμερα έχει καταφέρει να προσβάλει χιλιάδες υπολογιστές, καθώς διακινήθηκε κυρίως μέσω πειρατικού software. Υπολογίζεται ότι στη Βόρεια Κορέα περισσότεροι από 300 χιλιάδες υπολογιστές καταστράφηκαν. Οι μολυσμένες από τον ιό εφαρμογές ενδέχεται να παρουσιάζουν συχνά crashes, γεγονός που θα πρέπει να σας βάλει σε σκέψεις, αν το έχετε αντιμετωπίσει. Αν, λοιπόν, κάποια προγράμματα σας βγάζουν συχνά μηνύματα λάθους, καλό είναι να ελέγξετε τον υπολογιστή σας. Ενα πρόγραμμα που κάνει ακριβώς αυτό έχουν δημιουργήσει η Data Fellows (http://www.datafellows.com/gallery/anti-virus/download/f-cih.exe) και η Proland Software (http://www.pspl.com).



flash

Μετά το νταμπλ στο ποδόσφαιρο και στο βόλεϊ και το πρωτάθλημα στο πόλο είπαμε να ξεκουραστούμε από τα πανηγύρια και να δώσουμε στους "φτωχούς συγγενείς" (βλ. παναθηναϊκός - με μικρό γράφονται οι μικρές) κάτι να έχουν να χαίρονται. Ετσι κι αλλιώς, έπρεπε να τους αφήσουμε να κάνουν καλές διακοπές, καθώς είναι γνωστό πόσο μεγαλόψυχοι και ανώτεροι άνθρωποι είμαστε. Του χρόνου, που θα παίζουμε στον τελικό του Champions League με τη Ρεάλ, να δούμε τι θα λένε... (Ηρεμήστε, για το FIFA 2000 μιλάω!)

Δεν ξέρω τι πρέπει να κάνω με αυτές τις ταχύτητες των επεξεργαστών που αυξάνονται καθημερινά. Ή μάλλον ξέρω, αλλά δεν θέλω να το παραδεχτώ: ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ!!!! Και πώς να κάνεις αλλιώς, όταν τα 133MHz του παμπάλαιου Pentium φαίνονται αστείος αριθμός μπροστά στην ανακοίνωση της Intel για τον Pentium III στα 550MHz! Φυσικά, η τιμή του είναι πολύ τσουχτερή και μάλλον απαγορευτική για το μέσο χρήστη. Ο τελευταίος όμως θα βγει ευνοημένος από τις μειώσεις των τιμών του Pentium II και των υπαρχόντων Pentium III, οι οποίες θα ισχύσουν από τα μέσα του Ιουνίου.

Η κυβέρνηση της Σιγκαπούρης, μιας χώρας που φημίζεται για τους εξαιρετικά αυστηρούς νόμους της που αφορούν στους hackers, προετοιμάζει έναν παγκόσμιο hacking διαγωνισμό με στόχο την αύξηση της προσοχής γύρω από ζητήματα ασφαλείας των δεδομένων. Οι hackers προσκαλούνται να εισβάλουν σε μια σειρά από υπολογιστές οι οποίοι προστατεύονται από προγράμματα ασφάλειας. Αν τα καταφέρουν κι έπειτα εξηγήσουν πώς τα κατάφεραν, θα κερδίσουν βραβεία που ανέρχονται μέχρι και σε 3 εκατομμύρια δραχμές. Οσοι λοιπόν αισθάνεστε αρκετά... προπονημένοι μπορείτε να δοκιμάσετε την τύχη σας!

Η Palm Computing παρουσίασε τον αναμενόμενο Palm VII, δηλαδή τη νέα έκδοση του handheld computer της. Ο νέος υπολογιστής θα είναι ο πρώτος στην κατηγορία των handheld που θα έχει τη δυνατότητα για άμεση σύνδεση με το Internet. Μάλιστα, μέσω ειδικού software, το οποίο ονομάζεται Web clipping, θα αποσπά συγκεκριμένο ποσό δεδομένων από κάθε Web site για να χωρά στη μικρή οθόνη του υπολογιστή. Οι πρώτες πληροφορίες αναφέρουν ότι ο νέος αυτός υπολογιστής θα κοστίζει γύρω στις 180.000 δραχμές.

Hercules Dynamite TNT2

Νέα κάρτα γραφικών και από τη Hercules, η οποία αξιοποιεί τις δυνατότητες του TNT2 της NVIDIA και φιλοδοξεί να κάνει δυναμική είσοδο στην αγορά των 3D καρτών. Η κάρτα ονομάζεται Dynamite TNT2 και προσφέρει υψηλές επιδόσεις τόσο σε γραφικά 2D και 3D όσο και σε εφαρμογές DVD. Η κάρτα είναι εξοπλισμένη με 32MB μνήμης και ταχύτητα 300MHz, χαρακτηριστικά που δεν μπορούν να αφήσουν ασυγκίνητο κανένα gamer που σέβεται τον εαυτό του και το... μηχάνημά του! Μάλιστα, πέρα από την κανονική έκδοση η Hercules έχει κατασκευάσει και μία Dynamite Ultra για κορυφαίες επιδόσεις. Η Dynamite υποστηρίζει το νέο πρότυπο Triple 32 για επιδόσεις και ποιότητα 3D, το οποίο συνδυάζει: α) 32-bit rendering πραγματικών χρωμάτων για "ζωντανή" απόδοση της εικόνας, β) 32-bit Z/Stencil buffer για εμπλουτισμένη επίδοση σε τρεις διαστάσεις και καλύτερη σκίαση των αντικειμένων και γ) μέχρι 32MB μνήμη κάρτας.

Τα σημαντικά στοιχεία της Dynamite δεν περιορίζονται στα ανωτέρω. Η Hercules έχει κάνει πολύ καλή δουλειά όσον αφορά στις επιδόσεις της κάρτας, προσθέτοντας υψηλής ποιότητας έξοδο για τηλεόραση (μόνο στην Ultra έκδοση), συνοδευτικό software που περιλαμβάνει τα: Hercules Touch, Hercules Utilities



και Hercules Entertainment Center 2000 Multimedia Utilities και απλή plug'n'play εγκατάσταση. Οσον αφορά στα τεχνικά χαρακτηριστικά, η Dynamite υποστηρίζει ανάλυση μέχρι 1.920x1.440, multi-texturing που βασίζεται στην 128-bit TwiN Texel Engine και τα AGP 2x και AGP 4x. Σύμφωνα με τους ειδικούς στο χώρο του 3D, η νέα κάρτα της Hercules έχει καταπληκτική απόδοση σε τρισδιάστατα γραφικά, θέτοντας σοβαρή υποψηφιότητα για να βρεθεί στα ενδότερα του υπολογιστή σας. Η τιμή της αρχικά θα βρίσκεται κοντά στις 70.000 δραχμές.



Patches και στα... διαστημόπλοια!

Οσοι από σας νομίζετε ότι patches υπάρχουν μόνο στα παιχνίδια και τα δημοφιλή προγράμματα που χρησιμοποιείτε, η επόμενη είδηση έρχεται να σας διαψεύσει: Ναι, λοιπόν, τα patches έφτασαν ακόμα και στο διάστημα! Ισως γνωρίζετε το διαστημόπλοιο Γαλιλαίος, που τα τελευταία χρόνια μελετά και φωτογραφίζει τον Δία, το μεγαλύτερο πλανήτη του ηλιακού μας συστήματος, και τους δορυφόρους του. Εδώ και μερικούς μήνες, λοιπόν, ο Γαλιλαίος, που βέβαια δεν είναι πια σε "εφηβική" ηλικία, όλο και παρουσίαζε διάφορα μικροπροβληματάκια, που όμως αποδεικνύονταν αρκετά ενοχλητικά, αφού με την εμφάνισή τους ο κεντρικός υπολογιστής που βρίσκεται επάνω στον Γαλιλαίο διέκοπτε την κανονική λειτουργία των συστημάτων του διαστημόπλοιου θέτοντάς το σε Safe mode. Κατά τη διάρκεια του Safe mode τα περισσότερα από τα επιστημονικά όργανα που διαθέτει ο Γαλιλαίος παύουν να λειτουργούν, με συνέπεια να χάνεται σημαντικός όγκος πληροφοριών, που διαφορετικά θα έφτανε στη Γη προκειμένου να αναλυθεί από τους επιστήμονες. Η ομάδα του Γαλιλαίου, λοιπόν, έφτιαξε ένα patch για το software ελέγχου υποσυστημάτων του κεντρικού υπολογιστή του, το οποίο, αφού διαγνώσει τη φύση του εκάστοτε παρουσιαζόμενου προβλήματος, αποφασίζει στη συνέχεια αν το πρόβλημα αυτό αποτελεί σημαντική απειλή για το διαστημόπλοιο (οπότε βεβαίως το θέτει σε Safe mode) ή όχι (οπότε το Safe mode αποφεύγεται). Καλό, έτσι; Μονάχα μη ζητήσετε να το βάλουμε στο συνοδευτικό CD μας...

Κατασκοπία στο Δίκτυο

Οι αγγλικές μυστικές υπηρεσίες -οι εργοδότες του James Bond- βρίσκονται σε κατάσταση πανικού, προσπαθώντας με κάθε τρόπο να κλείσουν ένα Web site το οποίο έχει δημοσιεύσει δεκάδες ονόματα πιθανών πρακτόρων της αντικατασκοπίας. Οι υπηρεσίες μάλιστα έφτασαν στο σημείο να ζητήσουν από ειδησεογραφικές πηγές της χώρας να μην αποκαλύψουν τη διεύθυνση του αμερικανικού αυτού site, προκειμένου να προστατευθούν οι ίδιες οι ζωές των πρακτόρων. Ο πανικός των μυστικών υπηρεσιών φαίνεται και από την απάντηση του εκπροσώπου τους, ο οποίος, όταν ρωτήθηκε πόσα ονόματα αποκαλύφθηκαν, απάντησε: "Προτιμώ να μην αποκαλύψω τον αριθμό, αλλά πρόκειται για πολλά ονόματα". Σύμφωνα με πληροφορίες των "Financial Times", το συγκεκριμένο site αποκάλυψε τα ονόματα 116 πρακτόρων οι οποίοι λέγεται ότι εργάζονταν για τη Μυστική Υπηρεσία Πληροφοριών, η οποία είχε διεθνή δράση και ήταν γνωστή με την ονομασία MI6, διαθέτοντας γύρω στους 2.000 κατασκόπους.

Το περιστατικό αυτό δεν είναι το μόνο που αφορά στις αγγλικές υπηρεσίες πληροφοριών. Ενας πρώην Βρετανός κατάσκοπος, ο Richard Tomlinson, ξεκίνησε μέσω Internet μια προσωπική σταυροφορία εκδίκησης εναντίον των αφεντικών του. Ο Tomlinson απολύθηκε από τις μυστικές υπηρεσίες της Μ. Βρετανίας το 1995 και βρέθηκε στη φυλακή το 1997 λόγω διαρροής πληροφοριών. Μετά την απελευθέρωσή του περιπλανήθηκε στον κόσμο και κατέληξε στην

Ελβετία, από όπου ανέβασε ένα site στην IP Worldcom, το οποίο απέσυρε ύστερα από δικαστική απόφαση της αγγλικής δικαιοσύνης. Επειτα ο Tomlinson ανέβασε ένα site στις GeoCities, στο οποίο απειλούσε ότι θα αναρτήσει το χάρτη με τα γραφεία της MI6 σε όλο τον κόσμο. Το site έκλεισε η ίδια η εταιρία που το φιλοξενούσε, έπειτα από κίνηση των δικηγόρων της βρετανικής κυβέρνησης βασισμένη στη δικαστική απόφαση.

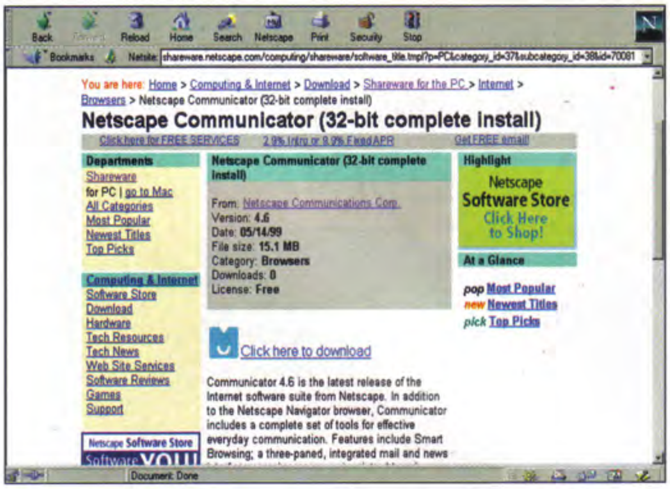
Η "καρδιά" της Algida χτυπά και στο Internet

Η γνωστή εταιρία παγωτών Algida κλέβει την παράσταση αυτό το καλοκαίρι και πρωτοπορεί, προτείνοντας μια βόλτα στην παραλία της. Πώς; Απλώς πληκτρολογήστε στον browser σας τη διεύθυνση www.algida.gr, και η παραλία της ανοίγεται διάπλατα εμπρός σας. Διασχίστε λοιπόν την παραλία υπό τους ήχους ευχάριστης μουσικής και ανακαλύψτε τα παγωτά της και τους διάφορους συνδυασμούς που προτείνονται. Περιλαμβάνονται επίσης χρήσιμες πληροφορίες για extreme sports, campings, χρήσιμα τηλέφωνα για διακοπές και προτεινόμενα μέρη για λογής λογής εκδρομές. Ακόμη, θα βρείτε παιχνίδια και ανέκδοτα, ενώ θα ενημερωθείτε για το top 10 του ελληνικού ρεπερτορίου. Αυτό το καλοκαίρι λοιπόν η Algida προσφέρει δροσιά όχι μόνο με τα παγωτά της αλλά και με ένα φρέσκο σερφάρισμα στο Δίκτυο.

Νέα έκδοση για τον Communicator

Η America On Line, η γνωστή εταιρία on-line υπηρεσιών που έχει αγοράσει και τη Netscape, εξέδωσε μια νέα έκδοση του Communicator, η οποία όμως δεν είναι η αναμενόμενη έκδοση 5 αλλά μια βελτιωμένη version της 4.5. Η έκδοση 4.6, λοιπόν, είναι ήδη διαθέσιμη προς download από το site της Netscape (http://www.netscape.com) αλλά και από τα περισσότερα download sites στο Internet. Η καινούρια έκδοση προσφέρει το νέο multimedia player της RealNetworks, δηλαδή τον G2, τον πιο απλό τρόπο για την απόκτηση ψηφιακών certificates, νέα κρυπτογράφηση δεδομένων βασισμένη στο πρότυπο 56-bit DES (Data Encryption Standard, πρότυπο δημιουργημένο από την IBM και εγκεκριμένο από το αμερικανικό κράτος για την κρυπτογράφηση οποιασδήποτε πληροφορίας προς μετάδοση), καθώς και διάφορες διορθώσεις "ζωυφίων" (bugs), που δεν ανακοινώθηκαν αναλυτικά. Εκείνο όμως που αναμένει όλη η δικτυακή κοινότητα είναι η έκδοση 5 του Communicator, η οποία θα βασίζεται στην ανοικτής αρχιτεκτονικής μηχανή πλοήγησης Gecko και κατασκευάζεται με βάση το πρόγραμμα "ανοικτού κώδικα" που εξελίσσεται εδώ και αρκετό καιρό (και μέσω του site http://www.mozilla.org).

Από την άλλη, η εποχή της παγκόσμιας κυριαρχίας των browsers της Netscape έχει περάσει ανεπιστρεπτί. Πρόσφατη έρευνα της Zona Research, η οποία είχε ως δείγμα 308 εταιρίες, διαπιστώνει ότι το 59% όσων απάντησαν χρησιμοποιούν τον Internet Explorer της Microsoft και οι υπόλοιπες τον Navigator. Τα αποτελέσματα της έρευνας έρχονται σε πλήρη αντίθεση με όσα διαπίστωνε η ίδια εταιρία τον περασμένο Οκτώβριο, όταν ο Navigator προηγούνταν με σημαντική διαφορά. Μάλιστα, το 69% των ερωτηθέντων εταιριών δήλωσε πως έχει ως πολιτική να ορίζει ποιος browser χρησιμοποιείται. Φαίνεται λοιπόν πως η επιλογή του browser δεν είναι πλέον προσωπική υπόθεση.



Η τελευταία λέξη της μόδας

Η εποχή καλεί τις εταιρίες παραγωγής υπολογιστών να προσπαθούν να συνδυάσουν όσο το δυνατόν περισσότερα εξαρτήματα και στοιχεία σε όσο το δυνατόν λιγότερο χώρο. Με αυτό τον προσανατολισμό, η Gateway διαθέτει στην αγορά έναν υπολογιστή που περιλαμβάνει DVD-ROM drive και σκληρό δίσκο χωρητικότητας 4GB στο πίσω μέρος της οθόνης υγρών κρυστάλλων (LCD) του. Η επόμενη κίνηση της εταιρίας για το PC αυτό θα είναι να το καταστήσει έναν "δικτυακό υπολογιστή", προσθέτοντας τα απαραίτητα για την άμεση σύνδεση με το Internet. Η σχεδίαση του... διαστημικού υπολογιστή υπαγορεύεται από ανάγκες χώρου και λειτουργικότητας, κάτι που μπορεί να τον κάνει πολύ δημοφιλή ανάμεσα στους χρήστες, ειδικά τους επαγγελματίες. Οι ογκώδεις οθόνες που όλοι διαθέτουμε και τα επίσης ογκώδη κουτιά των υπολογιστών μας ενδέχεται να αποτελούν... αρχαιολογία σε μερικά χρόνια, καθώς οι χρήστες θα στρέφονται σε ελαφρότερα και πιο κομψά μηχανήματα. Ο υπολογιστής της Gateway συνδυάζει τα ανωτέρω με υψηλής ποιότητας τεχνολογική υποδομή, καθώς στην "καρδιά" του βρίσκεται ο K6-2 της AMD στα 400MHz, ενώ η 15 ιντσών οθόνη συνοδεύεται από κάρτα γραφικών της ATI Technologies. Επίσης, ο υπολογιστής διαθέτει κάρτα δικτύου, modem και chip για να παίζει DVD video. Βέβαια, όπως θα έχετε καταλάβει, η τιμή του είναι μάλλον απαγορευτική για το μέσο χρήστη, καθώς τα 250.000 γεν μεταφράζονται σε περίπου 630.000 δραχμές. Φυσικά, μόνο η LCD οθόνη κοστίζει 350.000. Παρ' όλα αυτά, ίσως σε κάποια χρόνια ο υπολογιστής της Gateway να αποτελεί το πρότυπο σχεδίασης των υπολογιστών. Παρόμοιες κινήσεις για αντίστοιχα προϊόντα γίνονται και από άλλες εταιρίες, μεταξύ των οποίων βρίσκεται η IBM.

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας

D	N	A	S	D	M	L	A	E	R	E	H	T	F	O	S	D	R	O	L	W
A	O	H	D	F	Y	E	N	R	A	W	T	A	S	R	E	I	D	L	O	S
R	I	M	Y	D	T	R	S	E	V	E	N	K	I	N	G	D	O	M	S	T
K	T	K	I	U	H	R	E	M	M	A	H	R	A	W	D	S	A	Q	U	N
O	A	K	T	N	O	I	R	O	F	O	R	E	T	S	A	M	N	P	P	A
M	L	N	F	E	I	F	G	J	H	H	K	N	Q	W	E	O	D	E	R	H
E	I	D	A	G	E	O	F	E	M	P	I	R	E	S	I	J	E	T	E	C
N	H	I	R	W	Q	A	N	E	M	Y	M	R	A	T	K	H	A	Y	M	R
R	I	R	C	E	R	T	Y	S	U	O	P	T	A	D	S	G	D	U	A	E
A	N	O	R	A	S	E	A	C	T	H	S	B	R	F	D	T	L	I	C	M
W	N	N	A	A	S	D	F	F	G	O	U	C	Z	E	A	S	O	O	Y	D
L	A	C	T	S	S	D	A	A	P	C	R	B	N	N	L	D	C	R	O	N
I	L	R	S	W	F	R	G	T	N	J	K	M	N	L	K	A	K	P	M	A
V	A	O	B	A	C	N	U	I	M	L	C	O	M	M	A	N	D	O	S	S
I	T	S	H	R	F	O	G	A	D	G	R	U	B	S	Y	T	T	E	G	T
C	O	S	A	W	E	A	S	T	F	R	O	N	T	K	J	H	G	F	R	H
T	T	W	P	I	O	E	T	O	N	E	R	E	B	E	L	L	I	O	N	G
R	I	S	K	N	J	H	D	A	R	K	R	E	I	G	N	S	A	W	T	I
R	E	W	Q	D	A	S	D	S	F	E	N	O	Z	E	L	T	T	A	B	N
C	O	M	M	A	N	D	A	N	D	C	O	N	Q	U	E	R	D	E	R	K

Μεγάλη υπήρξε για ακόμα μία φορά η ανταπόκρισή σας στο διαγωνισμό του τεύχους Απριλίου, που είχε ως δώρο για σας δέκα αντίτυπα του παιχνιδιού "Το Αιγαίο Φλέγεται, προσφορά των Εκδόσεων Γενναδείου Σχολής. Ωρα λοιπόν να δούμε τους νικητές:

ΝΙΚΗΤΕΣ

1. ΜΑΤΘΑΙΑΣΟΣ ΡΩΜΑΝΟΣ - ΛΟΦΟΣ ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΩΝ
2. ΚΟΥΜΠΑΡΕΛΗΣ ΘΩΜΑΣ - ΚΑΛΛΙΘΕΑ
3. ΣΚΑΡΛΑΣ ΝΙΚΟΣ - ΑΝΩ ΚΑΛΑΜΑΚΙ
4. ΜΠΕΛΟΥΚΑΣ ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ - ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
5. ΚΑΡΑΧΡΗΣΤΟΣ ΘΕΟΦΙΛΟΣ - ΑΝΩ ΚΑΛΑΜΑΚΙ
6. ΜΟΝΑΧΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ - ΠΑΠΑΓΟΥ
7. ΠΑΠΟΥΛΙΑΣ ΠΕΤΡΟΣ - ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ
8. ΝΙΚΟΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ - ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ
9. ΛΙΑΚΑΚΟΥ ΓΕΩΡΓΙΑ - ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ
10. ΕΥΑΓΓΕΛΙΝΙΔΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ - Ν. ΨΥΧΙΚΟ

Οι νικητές θα μπορούν να παραλαμβάνουν τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι τις 24 Ιουνίου. Στους νικητές της επαρχίας θα σταλούν ταχυδρομικώς. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του μήνα!

Οι ήρωες της Disney από τη CD-Media

Η CD-Media κυκλοφόρησε πρόσφατα μια σειρά από accessories με τους ήρωες της Disney, που σκοπεύουν να κάνουν τη μάθηση και τα παιχνίδια στους υπολογιστές ακόμα πιο απολαυστικά. Ετσι, θα βρείτε πολυτελή mouse pads, εύχρηστα ποντίκια, κλασικά και τρισδιάστατα, όμορφες θήκες για δισκέτες, αυτοκόλλητες ετικέτες, computer kits και CD-ROMs, τα οποία μεταφέρουν όλους τους αγαπημένους σας χαρακτήρες στον υπολογιστή σας. Ολα τα ανωτέρω κυκλοφορούν σε 7 πολυτελείς συσκευασίες, που περιλαμβάνουν από 1 έως και 5 διαφορετικά προϊόντα, με εύκολες οδηγίες χρήσεως. Οι τιμές τους ξεκινούν από 2.900 έως 11.900 δρχ., ανάλογα με τη συσκευασία.

Επίσης, δύο νέοι τίτλοι της Disney κυκλοφορούν από τη CD-Media πλήρως εξελληνισμένοι, για να δώσουν μια άλλη διάσταση στη μάθηση και στο παιχνίδι στον υπολογιστή. Οι τίτλοι αυτοί είναι:

Μαγική Δημιουργία: Πρόκειται για ένα εύχρηστο και

διασκεδαστικό πρόγραμμα ζωγραφικής που απευθύνεται στους μικρούς μας φίλους και που με τις απλές οδηγίες του και τα πολλά και εύκολα στη χρήση τους βοηθητικά εργαλεία επιτρέπει στα παιδιά να δημιουργήσουν τα δικά τους αριστουργήματα και τη δική τους... gallery!

Ηρακλής - Ζωντανό Παραμύθι: Ενας τίτλος που συνδυάζει την ψυχαγωγία με την εκπαίδευση μέσω του πασίγνωστου μύθου του Ηρακλή, όπως αυτός εξελίσσεται στην ταινία της Disney. Τα παιδιά παρακολουθούν αλλά και συμμετέχουν στην περιπέτεια αναπτύσσοντας το λεξιλόγιό τους και βελτιώνοντας την ανάγνωσή τους, ενώ παράλληλα ψυχαγωγούνται με τα 5 διαφορετικά παιχνίδια και τις λοιπές δραστηριότητες που θα βρούνε. Συνιστάται για παιδιά από 3 ετών και άνω.

Τηλεοράσεις με... μνήμη

Οι διάφοροι μελλοντολόγοι που ασχολούνται με ζητήματα νέων τεχνολογιών έχουν εδώ και πολύ καιρό αναφερθεί στο μελλοντικό digital home, στο οποίο καθετί θα συμβαίνει με το πάτημα ενός κουμπιού, αφού κάθε ηλεκτρονική συσκευή θα ελέγχεται από έναν κεντρικό εγκέφαλο. Προς αυτή την κατεύθυνση κινούνται οι προσπάθειες δύο εταιριών της Silicon Valley. Πρόκειται για τις TiVo και Replay Networks, που δημιούργησαν δύο συσκευές οι οποίες στην πραγματικότητα είναι σκληροί δίσκοι για την τηλεόραση! Καλά, μην τρομάζετε! Οι δίσκοι αυτοί έχουν τη δυνατότητα να αποθηκεύουν οδηγούς τηλεοπτικών προγραμμάτων καθώς και να μαγνητοσκοπούν την εκπομπή που θα θέλατε να δείτε αργότερα. Χάρη σε αυτούς τους δίσκους δεν είναι ανάγκη να χρησιμοποιήσετε βιντεοκασέτες για να μαγνητοσκοπήσετε την αγαπημένη σας εκπομπή. Και οι δύο συσκευές λειτουργούν με το να μαγνητοσκοπούν το πρόγραμμα, να το αποθηκεύουν ως ψηφιακό video και να το παίζουν όποτε τους το... ζητήσετε. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να προχωρήσετε μπροστά (ή πίσω) την εκπομπή, να παγώσετε την εικόνα και γενικά να διαχειριστείτε το υλικό όπως ένα αρχείο MPEG-2. Οι δύο συσκευές



είναι εξαιρετικά απλές στη χρήση και τον προγραμματισμό, καθώς οι δύο εταιρίες δεν έφτιαξαν μηχανήματα περίπλοκα και με πολλές και διαφορετικές λειτουργίες. Ετσι, οι συσκευές δεν συνδέονται με PC, δεν σερφάρουν στο Internet (αν και διαθέτουν modem για να κατεβάζουν οδηγούς προγραμμάτων) και δεν έχουν Windows περιβάλλον. Η ReplayTV προσφέρει εκδόσεις που μπορούν να καταγράψουν μέχρι 10, 14 και 28 ώρες προγράμματος (με τις τιμές να κυμαίνονται από 200.000 μέχρι 500.000 δραχμές), ενώ η TiVo διαθέτει μοντελάκια που "γράφουν" μέχρι 14 (150.000 δραχμές) και 30 ώρες.(300.000 δραχμές). PC





FIFA 2000: Οι πρώτες πληροφορίες



Καθώς το έτος 2000 πλησιάζει, η EA Sports, πιστή στην παράδοση που έχει δημιουργήσει τα τελευταία χρόνια, ετοιμάζει τη νέα έκδοση του καλύτερου εξομοιωτή ποδοσφαίρου, του FIFA, προσθέτοντας στο τέλος τον αριθμό 2000. Ναι, είναι γεγονός, το FIFA 2000 βρίσκεται πλέον προ των πυλών, και πλησιάζει ο καιρός



που θα κάνει τους απανταχού ποδοσφαιρόφιλους να ξεκολλήσουν από το... FIFA 99!

Το νέο αυτό παιδί της EA θα περιλαμβάνει έναν πολύ μεγάλο αριθμό από εθνικές ομάδες και συλλόγους μαζί με 40 "κλασικές" ομάδες, έτσι ώστε να μπορούμε να αγωνιστούμε απέναντι στις μεγαλύτερες ομάδες και τους καλύτερους παίκτες όλων των εποχών.

Τα πρωταθλήματα θα είναι αναβαθμισμένα και θα πρέπει να παλέψετε για να πετύχετε την έξοδό σας στα ευρωπαϊκά κύπελλα της επόμενης σαιζόν ή και για να αποφύγετε τον υποβιβασμό. Ακόμα, παρ' όλο που ελάχιστοι είναι αυτοί που δεν έχουν ασχοληθεί με κάποιο παιχνίδι της σειράς, το gameplay θα είναι έτσι φτιαγμένο που και οι νέοι χρήστες θα το βρουν αρκετά απλό.

Τα rosters των ομάδων και οι ικανότητες των παικτών έχουν αναπροσαρμοστεί στα σημερινά δεδομένα,. Τα πρωταθλήματα που θα περιλαμβάνονται θα είναι 17(!) και πιο συγκεκριμένα των εξής χωρών: Βραζιλία, Ισπανία, Αγγλία, Γερμανία, Ιταλία, Γαλλία, Ελλάδα, Ολλανδία, Σκοτία, Σουηδία, Βέλγιο, Ισραήλ(!), Κορέα(!!), Νορβηγία, Δανία, Τουρκία (ουδέν σχόλιον) και Πορτογαλία. Επιπλέον θα υπάρχουν ομάδες από τις υπόλοιπες χώρες, οι οποίες θα συμμετέχουν μέσω των διοργανώσεων των κυπέλλων.

Το AI των παικτών θα είναι και αυτό με τη σειρά του εξελιγμένο και τα γραφικά θα είναι καλύτερα και λεπτομερέστερα από ποτέ, προσδίδοντας στο παιχνίδι το μεγαλύτερο δυνατό ρεαλισμό. Εκτός λοιπόν από τα πρόσωπα των παικτών και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους (π.χ. facial hair), προσθέστε μερικά άλλα στοιχεία, όπως ύψος, βάρος, ανάγλυφα 3D πρόσωπα και λεπτομερές animation μέχρι και στα χαρακτηριστικά του προσώπου. Επιπλέον, οι κινήσεις των παικτών θα είναι περισσότερες και καλύτερες, καθώς έχουν χρησιμοποιηθεί διάφοροι επαγγελματίες ποδοσφαιριστές, που αγωνίζονται στην αμερικανική MSL (...ίσως ένα αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού). Για το σχολιασμό των αγώνων έχουν επιλεχθεί 3 τηλεσχολιαστές, οι John Motson, Chris Waddle και Mark Lawrenson (βρε, πού τους έχω ξανασυναντήσει άραγε;), γίνεται χρήση περισσότερων από 80.000 λέξεων(!!!), ενώ και τα ηχητικά εφέ προβλέπονται να είναι σε τρομερά υψηλά επίπεδα. Τέλος να συμπληρώσουμε πως προβλέπονται ετήσιες ανανεώσεις μέσω Δικτύου, από όπου οι χρήστες θα μπορούν να "προμηθεύονται" τα νέα rosters των ομάδων, updates, patches και πολλές ακόμα εκπλήξεις. Εμείς με τη σειρά μας δεν έχουμε παρά να περιμένουμε να κυκλοφορήσει το FIFA 2000 (EA, μην αργείς...).





Dungeon Keeper 2

Ο λόγος για το Dungeon Keeper, με τα αναρίθμητα μπουντρούμια του και τα ακόμα πιο αναρίθμητα τέρατα που κυκλοφορούσαν λυτά σε αυτά (μα καλά, ο μπόγιας τι κάνει, κοιμάται σαν τον... Ipnovic;). Οι φίλοι του παιχνιδιού λοιπόν θα πρέπει σιγά σιγά να ετοιμάζονται για τη συνέχειά του. Για να δούμε λοιπόν τα πρώτα στοιχεία που έχουμε στη διάθεσή μας:



Οι ήρωες λοιπόν έχουν επιστρέψει, αποφασισμένοι να καταστρέψουν τα σχέδιά σας να φτάσετε στον ηλιόλουστο κόσμο τους. Ετσι, θα πρέπει να προσπαθήσετε σκληρά για αυτό το σκοπό, καθώς, από ό,τι καταλαβαίνετε, δεν θα είναι και τόσο εύκολο να τον πετύχετε. Για να τα καταφέρετε θα πρέπει πρωτίστως να ικανοποιήσετε τις "ανάγκες" των δούλων σας και ταυτόχρονα να αποκρούσετε κάθε φιλόδοξο εισβολέα που θα επιχειρήσει να λεηλατήσει την κτήση σας. Το Dungeon Keeper 2 θα περιλαμβάνει πολλές νέες παγίδες και δωμάτια, στα οποία θα "φιλοξενείται" ένας σεβαστός αριθμός από τέρατα και δημιουργήματα με ειδικές ικανότητες και ξόρκια το καθένα. Ετοιμαστείτε λοιπόν για στιγμές γεμάτες αδρεναλίνη, καθώς θα περιπλανιέστε στα σκοτεινά dungeons και θα αντιμετωπίζετε τους απανταχού εχθρούς σας.

Οι καινοτομίες του DK2 με μια γρήγορη ματιά:

- ✔ Αποκτήστε νέες ικανότητες αναλαμβάνοντας το ρόλο οποιασδήποτε μορφής ζωής.
- ✔ Γνωρίστε το εξελιγμένο σύστημα δημιουργίας και ανάπτυξης στρατηγικής.
- ✔ Χειριστείτε τα πιο δυνατά μαγικά όπλα που έχετε δει ποτέ.
- ✔ Απολαύστε ένα καταπληκτικό περιβάλλον, βασισμένο σε μια νέα μηχανή γραφικών.

Και ακόμη:

- ✔ Μεγάλος αριθμός χαρακτήρων.
- ✔ Δυνατότητα διαδικτυακού παιξίματος μέσω του Bullfrog Battle Server.
- ✔ Δυνατότητα δημιουργίας επιπέδων και dungeons.
- ✔ Υποστήριξη μέσω δικτύου για αναβαθμίσεις, patches και άλλα.



TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

#		Τίτλος	Εταιρεία	Κατηγορία	Αστέρια
1.	-	FIFA 99 (1)	(EA SPORTS)	SIMULATION	☆☆☆☆
2.	▲	RESIDENT EVIL 2 (6)	(CAPCOM)	ACTION	☆☆
3.	▲	RED ALERT (5)	(WESTWOOD)	STRATEGY	☆☆☆☆
4.	▲	BALDUR'S GATE (-)	(MAXIS)	ADVENTURE	☆
5.	▼	AGE OF EMPIRES/RISE OF ROME (3)	(MICROSOFT)	STRATEGY	☆☆
6.	▲	COMMANDOS (8)	(EIDOS)	STRATEGY	
7.	▼	SIM CITY 3000 (4)	(MAXIS)	STRATEGY	☆☆☆
8.	▼	STARCRAFT/BROOD WAR (2)	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆
9.	-	NBA LIVE 99 (9)	(EA SPORTS)	SIMULATION	☆☆☆☆
10.	-	TOMB RAIDER 3 (10)	(EIDOS)	ACTION	☆☆☆☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

- ▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
- ▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- \- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG

1. (1) BALDUR'S GATE
2. (4) FINAL FANTASY 7
3. (-) REDGUARD
4. (5) THIEF: THE DARK PROJECT
5. (-) DARK SIDE OF THE MOON

STRATEGY

1. (4) RED ALERT
2. (2) AGE OF EMPIRES/ RISE OF ROME
3. (5) COMMANDOS
4. (3) SIM CITY 3000
5. (1) STARCRAFT/BROOD WAR

SIMULATION

1. (1) FIFA 99
2. (2) NBA LIVE 99
3. (3) NEED FOR SPEED 3
4. (-) COLIN McRAE RALLY
5. (4) CHAMPIONSHIP MANAGER 3

ACTION

1. (1) RESIDENT EVIL 2
2. (3) TOMB RAIDER 3
3. (4) CARMAGEDDON 2
4. (5) UNREAL
5. (-) BLOOD 2

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. CIVILIZATION: CALL TO POWER
2. COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY
3. BALDUR'S GATE (TALES OF THE SWORD COAST)
4. SIM CITY 3000
5. LANDS OF LORE 3

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Παπασωτηρίου, Μέτρον και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Οι υπεύθυνοι της Microsoft μας επιφύλαξαν μια... έκπληξη, καθώς αποφάσισαν και συμπεριέλαβαν στους πολιτισμούς του επερχόμενου Age of Empires 2 τους Τούρκους! (Αλήθεια, πότε απέκτησαν και οι Τούρκοι πολιτισμό και δεν το ήξερα; Αλλά, από την άλλη, τι περιμένεις; Αμερικανοί δεν φτιάχνουν το παιχνίδι;).



Ο παραγωγός της εταιρίας, Harter Ryan, αιτιολόγησε την κίνηση αυτή λέγοντας πως, αφότου πήγε ένα ταξίδι -ωρίς το θυμήθηκε- στην Istanbul (προφανώς δεν ξέρει ότι εδώ και αιώνες λέγεται Κωνσταντινούπολη) το 1978, εντυπωσιάστηκε από τα βυζαντινά μνημεία που είδε. Προφανώς εκτός από Αμερικανός είναι και ανιστόρητος, καθώς τα βυζαντινά μνημεία είναι ό,τι έχει απομείνει από τις σφαγές και τις λεηλασίες εναντίον του βυζαντινού πολιτισμού από τον τουρκικό "πολιτισμό". Επιπλέον σημειώστε πως οι special units ονομάζονται Jannisaries (Γενίτσαροι!). Πληροφορίες που αναφέρουν και την ύπαρξη του Αλή Πασά ελέγχονται ως ανακριβείς!!!



Από την άλλη μεριά, πρόκειται για μια καλή ευκαιρία να (ξανα)δώσουμε ένα καλό μάθημα στους Τούρκους, έστω και μέσω ενός παιχνιδιού.

Η προσέγγιση της Infogrames στους γνωστούς αγώνες αυτοκίνητου Le Mans γίνεται με το επερχόμενο ομώνυμο παιχνίδι της. Θα περιλαμβάνει όλες τις τοποθεσίες του αυθεντικού αγώνα, όπως κούρσες στις γαλλικές Αλπεις. Οι παίκτες θα μπορούν να επιλέξουν το όχημά τους ανάμεσα από τα 48 διαθέσιμα που υπάρχουν μέσω των 24 racing ομάδων, καθεμία από τις οποίες έχει το δικό της στιλ, τύπο και ήχο μηχανών και γενικότερα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Επιπλέον, με την ύπαρξη στοιχείων όπως η κούρσα με αυτοκίνητα αντίκες, κούρσες που διαρκούν μέρα και νύχτα, ρεαλιστικοί φωτισμοί ημέρας και νύχτας, το Le Mans 24 Hours υπόσχεται έντονη αγωνιστική δράση.





Καθένα από τα αυτοκίνητα που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι έχει σχεδιαστεί με τη συνεργασία των αυθεντικών αγωνιστικών ομάδων του Le Mans, γεγονός που προμηνύει τεχνικές λεπτομέρειες και δεδομένα που προδιαθέτουν για μια μεγάλη αγωνιστική εμπειρία. Τέλος, να αναφέρουμε την ύπαρξη 5 tracks, συμπεριλαμβανομένου του παγκοσμίως γνωστού "International". Η ημερομηνία κυκλοφορίας δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη επίσημα.

Gabriel Knight III

Δεν είχε περάσει και πολύς καιρός από την κυκλοφορία του Gabriel Knight II, και η Sierra άρχισε να δέχεται τα πρώτα γράμματα από φανατικούς φίλους της που ζητούσαν τη δημιουργία και τρίτου μέρους. Οσο περνούσε ο καιρός τόσο πλήθαιναν τα γράμματα αυτά, και έτσι η εταιρία το πήρε απόφαση και ετοιμάζει την κυκλοφορία του Gabriel Knight 3!



Ετοιμαστείτε λοιπόν να ξαναζήσετε την εκπληκτική ατμόσφαιρα της σειράς με ακόμα καλύτερα γραφικά, νέους χαρακτήρες, πολλά άλυτα -αρχαία αλλά και σύγχρονα- μυστήρια και φυσικά με νέο σενάριο.

Η υπόθεση του παιχνιδιού εξελίσσεται σε ένα μικρό χωριό κάπου στην Κεντρική Ευρώπη. Η τοποθεσία του χωριού είναι πραγματική και ταυτόχρονα αποτελεί τον τόπο ενός μεγάλου αινίγματος.

Η ιστορία ξεκινά όταν ο Gabriel καλείται για ένα Σαββατοκύριακο στο σπίτι του γιου ενός εκθρονισμένου βασιλιά. Στην αρχή ο ήρωάς μας ενθουσιάζεται με την ιδέα, σύντομα όμως ανακαλύπτει πως ο οικοδεσπότης του δεν είχε και τόσο... αφιλοκερδείς σκοπούς όταν τον κάλεσε. Ο τύπος μόλις είχε αποκτήσει έναν υιό (όχι μικρόβιο, παιδί εννοώ) και ανησυχούσε για την ασφάλεια του μικρού, καθώς τα μέλη της οικογένειας παρενοχλούνται για γενιές και γενιές από μια μυστική αιρετική ομάδα βρικολάκων.

Σύντομα αποδεικνύεται πως δεν είχε άδικο. Την πρώτη νύχτα που ο Gabriel αναλαμβάνει να προσέχει το παιδί, αυτό εξαφανίζεται! Αμέσως αρχίζει να καταδιώκει τους απαγωγείς και τους ακολουθεί μέχρι το Rennes le Chateau (το όνομα του χωριού που γράφαμε πιο πριν), όπου και χάνει κάθε ίχνος τους. Αμέσως ο ήρωάς μας καταλαβαίνει πως έχει να κάνει με ένα μυστήριο με πολλές προεκτάσεις και επιπτώσεις στην ευρύτερη περιοχή. Με τη βοήθεια της παλιάς του φίλης, Grace, ξεκινούν για τη λύση του μυστηρίου. Μια λύση που αναλαμβάνετε να βρείτε εσείς...

Καταφθάνει το νέο Might & Magic

Ναι, ξέρω, δεν χορτάσατε ακόμα το Might & Magic VI, να όμως που έρχεται εντός των ημερών και το καινούριο παιχνίδι της σειράς! Οπως μας ανακοίνωσε η Microstar, έχει ήδη αγοράσει τα δικαιώματα του παιχνιδιού για την Ελλάδα και αναμένεται να το κυκλοφορήσει στη χώρα μας στις 7 Ιουνίου. Τα γραφικά του Might & Magic VII θα είναι πιο εξελιγμένα από αυτά του προκατόχου του, ενώ θα διαθέτει και εντυπωσιακό soundtrack. Σίγουρα θα έχουμε νεότερα στο επόμενο τεύχος, οπότε... ακονίστε τα σπαθιά σας!

PC Spy

SYSTEM SHOCK 2

Από τη Looking Glass Studios

Shodan is back!

Ο Shodan επιστρέφει για να ξανασυναντήσει σε ένα νέο ολοκαύτωμα τους αληθινούς πιστούς του. Προσέξτε γιατί θα είμαι και εγώ εκεί...

Το System Shock ήταν και εξακολουθεί να είναι ένα από τα πιο αγαπημένα μου παιχνίδια όλων των εποχών. Βασισμένο στην cyberpunk κουλτούρα, είναι το πρώτο που στη δεκαετία του '90 συνδύασε στα PCs με τον πιο δημιουργικό τρόπο τα adventure με τα action games. Χωρίς καμιά αμφιβολία, είναι αυτό που δημιούργησε την κατηγορία των παιχνιδιών που σήμερα τείνει να καθιερωθεί ως η πιο δυναμική στην αγορά, δηλαδή τα action adventures. Οταν πρωτοκυκλοφόρησε κανείς δεν ήξερε πού να το εντάξει. Σχεδόν όλοι το παρουσίαζαν ως ένα ιδιόμορφο adventure/RPG. Θυμάμαι ότι και το "PC Master" το είχε κατατάξει στα RPGs, παρά την αντίθετη γνώμη μου, εξαιτίας της ανάγκης για την κάλυψη της παρουσίασης ενός RPG που ήταν ο στόχος για κάθε τεύχος. Φυσικά, ο τίτλος δεν είχε κάνενα στοιχείο RPG.

Το στοιχείο που ακόμη και σήμερα θεωρώ αξεπέραστο στο συγκεκριμένο παιχνίδι είναι η παρουσίαση του σεναριακού background. Δεν έχω ξαναδεί κάτι παρόμοιο και ειλικρινά δεν ξέρω αν μπορεί να επαναληφθεί. Εκτός αυτού, το System Shock περιλάμβανε έναν πολύ εντυπωσιακό "κακό" που έπρεπε να αντιμετωπίσεις, τον υπερυπολογιστή Shodan, καθώς και ένα από τα πιο ευρηματικά φινάλε που έχω δει σε computer game.



Από το παιχνίδι έχω επιλέξει και το παρατσούκλι Shodan ή πιο σωστά Shodan's fellow, μια και ο Shodan είναι μία σχεδόν θεϊκή οντότητα, πάνω και πέρα από εμάς. Εντυπωσιασμένος όσο ποτέ από το παιχνίδι, είχα γράψει και για μία μήνυση που εγώ και άλλοι πιστοί του Shodan είχαμε καταθέσει εναντίον της Origin, επειδή παρουσίαζε τον Shodan ως κακό, αφού σύμφωνα με το παιχνίδι ήθελε να καταστρέψει τη Γη. Για όλους εμάς τους πιστούς σκοπός του δεν ήταν τίποτα άλλο από το να μας γλιτώσει από την καταστροφική μανία και πορεία μας, αφού αυτός ως υπερφυσική οντότητα μπορούσε να δει το μέλλον μας!!!



Κάπου εδώ σταματώ το παραλήρημά μου λόγω στενότητας χώρου. Θα τα πούμε όμως πολύ πιο αναλυτικά στο 8σέλιδο review του παιχνιδιού, όταν αυτό κυκλοφορήσει. Μέχρι τότε συνιστώ σε όλους εσάς που δεν έχετε παίξει το System Shock να το αποκτήσετε. Ηταν τόσο πρωτοποριακό παιχνίδι για τα δεδομένα της εποχής του, ώστε ο χρόνος που εν τω μεταξύ έχει περάσει δεν δείχνει να το έχει επηρεάσει ούτε στο ελάχιστο. Ετσι, θα γνωρίσετε και εσείς τον μοναδικό Shodan!!!

Πέντε χρόνια μετά την κυκλοφορία του ανεπανάληπτου αυτού παιχνιδιού, η Looking Glass αποφάσισε να κυκλοφορήσει το System Shock 2! Φυσικά, θέλοντας να μείνει πιστή στην προδοσία που άρχισε με το System Shock 1, παρουσιάζοντας δηλαδή τον Shodan ως κακό, έρχεται να ολοκληρώσει τον κύκλο της ισχυριζόμενη ότι ο Shodan ζει και είναι γυναίκα!!! Ειλικρινά δεν έχω τίποτε με το γυναικείο φύλο, αλλά για σκεφθείτε: ο ήρωας, ο θεός μου, το είναι μου όλο να είναι γυναίκα; Γίνεται; Μα δεν γίνεται φυσικά, γι' αυτό ετοιμάζουμε ακόμη μία μήνυση στην εταιρία.



Τέλος πάντων, ας πούμε δυο λόγια για το παιχνίδι αυτό καθ' εαυτό. Η εταιρία το παρουσιάζει ως ένα καθαρό RPG! Σας διαβεβαιώ όμως ότι ΔΕΝ είναι και ότι πρόκειται για ένα action/RP game. Φυσικά το action στοιχείο υπάρχει και είναι ισχυρό σε κάθε RPG, αλλά στο συγκεκριμένο παιχνίδι η δράση του συχνά θυμίζει έντονα first person shooter game.

Η πιο ευχάριστη είδηση είναι ότι το σεναριακό background θα αποκαλύπτεται πάλι με τον ίδιο τρόπο, δηλαδή με e-mails, logs και notes, τα οποία όμως δεν ακολουθούν συγκεκριμένη χρονολογική σειρά, αλλά υπάρχει ένα συνεχές flashback των γεγονότων. Αυτή είναι η μαγεία που έγραφα πιο πάνω.

Οσοι έχετε τελειώσει το System Shock θα αναρωτιέστε πώς είναι δυνατόν να επιστρέφει ο Shodan, αφού στο φινάλε του πρώτου παιχνιδιού τον εξολοθρεύετε για τα καλά. Σύμφωνα με τους δημιουργούς του η απάντηση είναι απλή. Ο υπερυπολογιστής Shodan (επιμένω να χρησιμοποιώ το αρσενικό και όχι το θηλυκό γένος), τελικά, δεν είχε καταστραφεί ολοκληρωτικά και κατόρθωσε να επιζήσει χάρη σε ένα loophole που υπήρχε στο σύστημα! Στο περίπου 1/3 της δράσης του System Shock 2 μαθαίνουμε πώς και γιατί επέζησε ο Shodan.







Στο System Shock 2, όμως, εμφανίζεται ένας νέος εχθρός, ο Many, ένας οργανισμός που θυμίζει σκουλήκι και που έχει την ικανότητα να ελέγχει το μυαλό. Και σαν να μην έφτανε αυτό, ελέγχει και το Xerxes (σας λέει τίποτα το όνομα αυτό;), τον κεντρικό υπολογιστή του αστρόπλοιού σας.

Ποιον υποδύεσαι; Οπως και στον πρώτο τίτλο της σειράς ξυπνάς μέσα στο cryogenics section ενός σκάφους και συνειδητοποιείς ότι σου έχουν τοποθετήσει ένα cybernetic εμφύτευμα, το οποίο έχει σβήσει τελείως τη μνήμη σου! Πολύ γρήγορα θα ανακαλύψεις ότι βρίσκεσαι πάνω στο περίφημο αστρόπλοιο Von Braun, το πρώτο σκάφος που ξεπέρασε την ταχύτητα του φωτός, το οποίο επιστρέφει από μία αποστολή σε έναν μακρινό πλανήτη όπου είχε πάει για να ελέγξει ένα παράξενο μήνυμα που είχε λάβει. Βρισκόμαστε στα 2114, δηλαδή 40 χρόνια μετά το πρώτο της σειράς, και σε απόσταση τόσο μακριά από τη Γη που κανένας δεν έχει φτάσει μέχρι τώρα. Και σαν να μη έφταναν όλα αυτά, δεμένο στο ερευνητικό αστρόπλοιό σου είναι το φοβερό Rickenbacker, ένα στρατιωτικό σκάφος.

Οπως και στο πρώτο μέρος, ξυπνώντας ακούς μία γυναικεία φωνή η οποία σου λέει ότι τα πράγματα δεν πάνε καλά στο σκάφος και σε καλεί να τη συναντήσεις στο deck 4. Αρχικά θα λειτουργεί ως καθοδηγητής σου, αλλά σύντομα θα μάθεις ότι τόσο πάνω στο Von Braun όσο και στο Rickenbacker τα πράγματα δεν είναι όπως αρχικά δείχνουν. Ο φοβερός Shodan είναι εδώ και είναι γυναίκα (να δω τελικά αν θα πάθω καρδιακή προσβολή με αυτή την ιστορία). Πιστεύει ότι είναι θεός (ε, τι, δεν είναι;) και ελέγχει τους πάντες, μέλη του πληρώματος, ρομπότ, ακόμη και αυτόματα όπλα του σκάφους.

Το interface του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα λειτουργικό και στηρίζεται στην point-and-click λειτουργία. Το System Shock 2 περιέχει βασικά στοιχεία των RPGs, όπως η δημιουργία χαρακτήρα και η ανάπτυξη βασικών και συγκεκριμένων ικανοτήτων. Διαλέγεις έναν ρόλο από τα τρία στρατιωτικά σώματα: Ναυτικό, Πεζοναύτες και Black Ops. Κάθε σώμα έχει τα δικά του χαρακτηριστικά. Το Ναυτικό ειδικεύεται στα cybertech skills, όπως τα computer hacking, alien research και intelligence (η ειδικότητά μου!), και οι Πεζοναύτες στα weapons skills, ώστε να χειρίζονται με διάφορους τρόπους όλα τα όπλα. Οι Black Ops ειδικεύονται στα psionic, telepathic και mind skills, τα οποία δίνουν τη δυνατότητα να ελέγχεις τον κόσμο γύρω σου. Εννοείται ότι ανάλογα με το σώμα που θα διαλέξεις, θα χειρίζεσαι διαφορετικά τις καταστάσεις. Ετσι, αν βρεθείς μπροστά σε φρουρούς που σε εμποδίζουν, το Ναυτικό θα προσπαθήσει να ξεγλιστρήσει με τη βοήθεια των ειδικών ηλεκτρονικών γνώσεων που έχει (π.χ. ανοίγοντας κάποιον ειδικό αεραγωγό), οι Πεζοναύτες θα ανοίξουν πιστολίδι και όποιον πάρει ο χάρος, ενώ οι Black Ops με τη βοήθεια των πνευματικών ικανοτήτων τους θα προκαλέσουν σύγχυση στους εχθρούς τους για να ξεγλιστρήσουν.

Αφού διαλέξεις σώμα, θα περάσεις από τρεις εκπαιδευτικές αποστολές, τις οποίες διαλέγεις από συνολικά εννέα. Το κανονικό παιχνίδι ξεκινά στην αρχή της τέταρτης αποστολής πάνω στο Von Braun.

Η μεγάλη πρωτοτυπία του System Shock 2 έγκειται στο ότι η δράση του είναι διαφορετική κάθε φορά που παίζεις. Οι δημιουργοί του το περιγράφουν ως ένα World simulation, στο οποίο κάθε χρήστης βιώνει τις δικές του ξεχωριστές εμπειρίες. Εστω και κατά 5% αν κατορθώσουν να επιτύχουν αυτό το στόχο, θα είναι το παιχνίδι που θα σημαδέψει τη νέα δεκαετία!

Πρόκειται για το πρώτο 3D action/RPG που θα περιέχει single player και multiplayer options, στην τελευταία δε μέχρι και 4 χρήστες θα μπορούν συνεργαζόμενοι να αντιμετωπίσουν τον Shodan σε μία μάχη δίχως αύριο.

Σημειωτέον ότι δημιουργός του παιχνιδιού είναι ο περίφημος Ken Levine, ένας από τους βασικούς συντελεστές των Ultima Underworld 1 και 2 και του System Shock, ο οποίος αποχώρησε από την Looking Glass για να φτιάξει τη δική του εταιρία, την Irrational Games. Η Looking Glass τον πλησίασε και του ζήτησε να φτιάξει γι' αυτήν ένα παιχνίδι. Αυτός δέχτηκε με την προϋπόθεση αυτό το παιχνίδι να είναι το System Shock 2! Ενα πρόβλημα υπήρχε με τα δικαιώματα του τίτλου, τα οποία κατείχε η Origin, που τώρα πια ανήκει στην Electronic Arts. Τελικά, όμως, έπειτα από συμφωνία με την E.A. η Looking Glass τα εξασφάλισε.

Shodan, θεέ, εσύ μας οδηγείς...

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

MiG ALLEY

Από τη Rowan Software

Θα γίνει της... Κορέας!

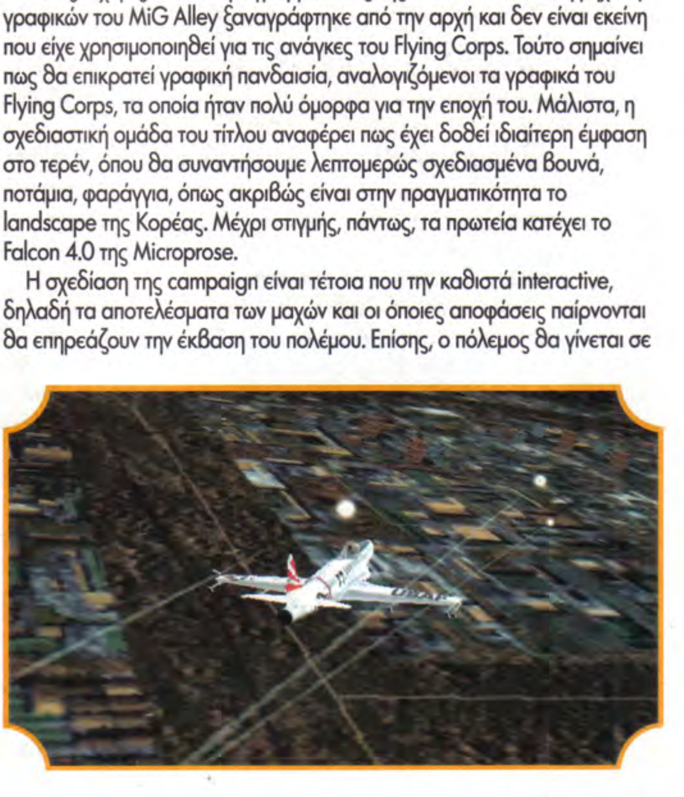
Είναι γεγονός ότι τελευταία στους προσομοιωτές πτήσης παρατηρούμε σενάρια πολύ πρόσφατων πολέμων, όπως αυτός του Κόλπου, φανταστικές (;) μελλοντικές συγκρούσεις, ή συγκρούσεις παρμένες από την ιστορία, όπως αυτές από τον Α' και Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Ελάχιστες φορές έχουμε δει flight sim με campaigns στον πόλεμο του Βιετνάμ (αφού έχασαν εκεί οι Αμερικανοί, χιχι!) και σπανιότερα στον πόλεμο της Κορέας. Προσωπικά μόνο το Sabre Ace θυμάμαι, το οποίο δεν ήταν τόσο αξιόλογο. Μαύρο σκότος λοιπόν επικρατεί σε ό,τι αφορά τα παιχνίδια για εκείνη την περίοδο.

Η Rowan Software, η εταιρία που δημιούργησε το Flying Corps, ήρθε να μας βγάλει από το "σκοτάδι" με το νέο δημιούργημά της με τον τίτλο MiG Alley. Το σενάριο είναι απλό. Ο χρήστης θα αναλάβει τη θέση του Ανώτατου Διοικητή της αμερικανικής αεροπορίας και θα έχει υπό τις διαταγές του 5 μοίρες με την ελίτ των αεροσκαφών της εποχής. Οι ρωσικές μοίρες, εξοπλισμένες με τα τελευταίας τεχνολογίας MiG, έχουν ήδη ενσωματωθεί με τις βορειοκορεατικές και τις κινεζικές δυνάμεις. Οι συνθήκες δεν είναι καλές και ο εχθρός δείχνει να έχει το πάνω χέρι. Συνεπώς καλούμαστε ως διοικητές και πιλότοι να βγάλουμε τα κάστανα από τη φωτιά.

Πρόκειται για ένα κλασικό αεροπορικό σενάριο, αλλά όχι του τύπου "οι κακοί Ρώσοι μετά την κατάρρευση της Ε.Σ.Σ.Δ. προσπαθούν να ανακτήσουν την παλιά αίγλη τους χτυπώντας αδύναμα κράτη και οι καλοί Αμερικανοί σπεύδουν να τα βοηθήσουν".

Οπως ισχυρίζονται οι προγραμματιστές της Rowan Software, η μηχανή γραφικών του MiG Alley ξαναγράφτηκε από την αρχή και δεν είναι εκείνη που είχε χρησιμοποιηθεί για τις ανάγκες του Flying Corps. Τούτο σημαίνει πως θα επικρατεί γραφική πανδαισία, αναλογιζόμενοι τα γραφικά του Flying Corps, τα οποία ήταν πολύ όμορφα για την εποχή του. Μάλιστα, η σχεδιαστική ομάδα του τίτλου αναφέρει πως έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στο τερέν, όπου θα συναντήσουμε λεπτομερώς σχεδιασμένα βουνά, ποτάμια, φαράγγια, όπως ακριβώς είναι στην πραγματικότητα το landscape της Κορέας. Μέχρι στιγμής, πάντως, τα πρωτεία κατέχει το Falcon 4.0 της Microprose.

Η σχεδίαση της campaign είναι τέτοια που την καθιστά interactive, δηλαδή τα αποτελέσματα των μαχών και οι όποιες αποφάσεις παίρνονται θα επηρεάζουν την έκβαση του πολέμου. Επίσης, ο πόλεμος θα γίνεται σε



PC Spy

πραγματικό χρόνο, όπως περίπου και στο Falcon 4.0. Ακόμη η σχεδίαση των αποστολών είναι λεπτομερής και γίνεται πάνω στους πολεμικούς χάρτες της εποχής, ανάλογα δε με το είδος της εκάστοτε αποστολής μπορούμε να επιλέξουμε το αεροσκάφος και τη μοίρα. Τα αεροπλάνα χρησιμοποιούν τον ακριβή ιστορικό εξοπλισμό της εποχής, δηλαδή τα βλήματα των πυροβόλων, napalm, βόμβες, rocket pods κ.λπ.

Η Rowan Software, επίσης, υπόσχεται πως το AI τόσο των wingmen όσο και των μονάδων στο έδαφος είναι πολύ υψηλό. Χαρακτηριστικά αναφέρουν πως, όταν οι συμμαχικές χερσαίες δυνάμεις αντιλαμβάνονται την αεροπορική υποστήριξη, γίνονται πιο επιθετικές, ενώ αντίθετα οι εχθρικές προσπαθούν να καλυφθούν ή εγκαταλείπουν τις θέσεις τους, αναζητώντας έντρομες καταφύγιο.

Τα μαχητικά με τα οποία θα πετάμε στην "Κοιλάδα των MiG" είναι τα F-86 Sabre, F-84 Thunderjet, F-80 Shooting Star, P-51 Mustang, MiG-15 και MiG-15 bis. Οι μάχες αναμένονται σκληρές και αδυσώπητες, προσθέτοντας δε την παρουσία άλλων 100 αεροσκαφών, μάλλον η δράση αναμένεται καταιγιστική.



Οφείλω να ομολογήσω πως περιμένω με ανυπομονησία το MiG Alley, λόγω του ότι αφ'ενός τα λεγόμενα των στελεχών της Rowan αναφορικά με το παιχνίδι, -αν μη τι άλλο- παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον, αφ' ετέρου δεν βλέπουμε συχνά campaigns βασισμένες στον πόλεμο της Κορέας.

Του Μανώλη Φουρνιστάκη

PLANESCAPE: TORMENT

Από την Interplay

Ο διάδοχος του Baldur's Gate;

Την αρχή έκανε το Fallout. Ηταν ένα RPG-σταθμός για την ιστορία των συγκεκριμένων παιχνιδιών. Εκεί που όλα έδειχναν ότι τα CRPGs δεν είχαν πλέον μέλλον, ήρθε αυτό και αναγέννησε το μύθο. Οι παλιοί fans ενθουσιάστηκαν, ενώ οι καινούριοι μπήκαν στο πνεύμα αυτών των παιχνιδιών. Η Interplay, η εταιρία παραγωγής του Fallout, αποφάσισε να καθιερώσει αυτό το νέο σύστημα RPGs δημιουργώντας μια σειρά παιχνιδιών βασισμένη στην engine του πρώτου Fallout, που όλα έδειχναν ότι ήταν ιδανική για τέτοιου είδους παιχνίδια. Ετσι, ήρθε το Fallout 2, ένα παιχνίδι που ξεπέρασε τον προκάτοχό του τόσο στο gameplay όσο και στον τεχνικό τομέα. Αλλά αυτό ήταν μόνο η αρχή. Η καταιγίδα ξέσπασε ύστερα από περίπου ενάμιση μήνα, όταν η Interplay κυκλοφόρησε το Baldur's Gate, ένα παιχνίδι τόσο διαφορετικό από το Fallout αλλά παράλληλα τόσο όμοιο. Το παιχνίδι βασιζόταν στον κόσμο της TSR Forgotten Realms. Οι ήρωες ήταν πολεμιστές, μάγοι, κλέφτες, βάρδοι, clerics και το σύστημα που χρησιμοποιούνταν βγαλμένο από τα RPGs που παίζονται με χαρτί και μολύβι. Ολοι ενθουσιάστηκαν και πολλοί ήταν αυτοί που το ανακήρυξαν το καλύτερο CRPG που κυκλοφόρησε ποτέ. Ολη αυτή η επιτυχία δεν μπορούσε να μην έχει συνέχεια. Ετσι, εκτός από ένα expansion για το BG που θα κυκλοφορήσει το καλοκαίρι, η Interplay ετοιμάζει ένα νέο παιχνίδι, το Planescape: Torment, το οποίο θα είναι και αυτό βασισμένο σε έναν κόσμο της TSR, τον ομώνυμο Planescape.



Το Torment αναμένεται να είναι ένα RPG εντελώς διαφορετικό από αυτά που έχουμε συνηθίσει να παίζουμε. Τα πάντα ξεκινάνε από τον ίδιο τον Planescape κόσμο. Είναι ένας κόσμος όπου δεν υπάρχει λογική. Ενας κόσμος όπου τα πάντα υπάρχουν γιατί... πρέπει να υπάρχουν, ενώ το όλο θέμα βρίσκεται στο να ανακαλύψεις γιατί "πρέπει" να υπάρχουν. Ενας κόσμος που, για να καταλάβεις τι συμβαίνει, πρέπει να χρησιμοποιήσεις το ένστικτό σου και τα αισθήματά σου. Ενας κόσμος όπου περιέχει μεσαιωνικές αλλά και φουτουριστικές περιοχές, σαν να είναι βγαλμένες μέσα από βιβλία του Ιούλιου Βερν. Ενας διαφορετικός κόσμος!

Η ιστορία του Torment είναι εξίσου μπερδεμένη και γεμάτη ερωτηματικά. Είστε ο "ανώνυμος" ή Nameless one, αν προτιμάτε τις original ονομασίες. Ξυπνάτε στο νεκροθάλαμο του νοσοκομείου της Sigil, γνωστής και ως "City of Doors", χωρίς να θυμάστε ποιος είστε, πώς βρεθήκατε εκεί και γιατί είστε ζωντανός. Επειτα από λίγο καταλαβαίνετε ότι είστε αθάνατος (επιτέλους, ένα παιχνίδι του οποίου ο χαρακτήρας που ελέγχουμε δεν μπορεί να πεθάνει!). Ποιος πράγματι είστε; Ποιος και γιατί σας κυνηγάει; Και, τέλος πάντων, γιατί είστε αθάνατος; Ολα αυτά τα ερωτήματα θα απαντηθούν μέσα από το παιχνίδι, όπου θα ταξιδέψετε σε πολλά από τα realms και τα dimensions του Planescape, μέσω των portals που υπάρχουν στη Sigil (εξαιτίας των οποίων λέγεται και City of Doors). Σε αυτή την αναζήτησή σας, βέβαια, δεν θα μείνετε μόνοι, καθώς θα σας βοηθήσουν οι NPCs που συναντάτε στο παιχνίδι, ο maximum αριθμός των οποίων είναι 4. Κυριότερος σύντροφός σας στο παιχνίδι θα είναι ο Mortimer Rictusgrin, μια "ιπτάμενη" νεκροκεφαλή που κατέχει χρήσιμες πληροφορίες για τα περισσότερα ερωτήματα στα οποία θα χρειαστεί να απαντήσετε. Γενικά το σενάριο του Torment είναι κάτι που δεν έχουμε ξαναδεί και σίγουρα θα τραβήξει κόσμο.

Ανάλογα με το τι αποφάσεις θα πάρετε, με ποιον τρόπο θα αντιμετωπίσετε τους NPCs και γενικά τον τρόπο που θα φέρεται ο χαρακτήρας σας, το παιχνίδι ακολουθεί διαφορετικά "paths". Ετσι, αν αποφασίσετε να σκοτώνετε όποιον βρίσκετε μπροστά σας και να κάνετε τον κακό, το παιχνίδι θα σας το επιτρέψει με τη διαφορά όμως ότι ανάλογα θα σας φέρονται και οι άνθρωποι που θα συναντάτε. Το Torment περιλαμβάνει πολλές καινοτομίες στη διαμόρφωση του χαρακτήρα, που θα σας αφήσουν πέρα για πέρα ικανοποιημένους. Ετσι, ο χαρακτήρας σας θα έχει διάφορα ειδικά δυνατά abilities, που όμοιά τους δεν έχουμε ξανασυναντήσει σε RPG. Καταρχήν, όταν ξυπνάτε δεν θυμάστε ποιος είστε, οπότε δεν ξέρετε και τις abilities που είχατε πιο πριν. Ετσι, δεν γνωρίζετε ότι στην "προηγούμενη" ζωή σας είχατε φτάσει το 25ο level σε κάποια κλάση. Θα μου πείτε σε τι βοηθάει αυτό; Εκτός του ότι ο αριθμός των hit points σας θα είναι τεράστιος, βοηθά στο ότι, αν και είστε στο 3ο level όταν ξεκινάει το παιχνίδι, θα ανεβαίνετε levels πολύ πιο γρήγορα, μια και αυτά που μαθαίνετε θα σας φαίνονται γνώριμα.



ADVENTURE UPDATE

Η περίφημη E3 έγινε και αυτή τη χρονιά, και σε αυτήν παρουσιάστηκαν πράγματι εκατοντάδες παιχνίδια. Αίσθησή μου όμως είναι ότι στην έκθεση αυτή ήταν περισσότερο φανερή από κάθε άλλη φορά η κρίση που μαστίζει το χώρο τον τελευταίο ενάμιση χρόνο, και αυτό παρά τη συνεχή αυξητική τάση των συνολικών μεγεθών του χώρου της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας. Από πού αντλώ αυτό το συμπέρασμα; Από το γεγονός ότι άλλες φορές τέτοια εποχή γινόταν χαμός στο Internet. Αυτή τη φορά οι περισσότερες ανταποκρίσεις ήταν ιδιαίτερα χαμηλών τόνων και γενικά έλειπαν τα μεγάλα ονόματα, που άλλες φορές δημιουργούσαν αίσθηση στο χώρο.

Αυτή τη φορά παρουσιάστηκαν σχεδόν όλες οι 3D κάρτες γραφικών νέας γενιάς. Δεν ξέρω τι θα συμβεί μέχρι το τέλος, αλλά σε συγκριτικές μετρήσεις που έγιναν, τελικά η G400 MAX της Matrox -προσέξτε καλά: η G400 MAX και όχι η απλή G400- έδειξε ότι είναι η πιο γρήγορη κάρτα γραφικών στο 3D, πιο γρήγορη τελικά και από την περίφημη TNT 2, ενώ στην απόδοση της ποιότητας χρώματος φυσικά δεν υπάρχει καμιά σύγκριση, αφού η ανωτερότητα της Matrox στον τομέα αυτό δεν αμφισβητείται από κανένα. Μεταφέρω τη συγκεκριμένη πληροφορία με κάθε επιφύλαξη, αν και ήδη έχουν δημοσιευτεί τρεις διαφορετικές τέτοιες μετρήσεις, οι οποίες δείχνουν ότι η G400, έστω και όχι με μεγάλη διαφορά, είναι πιο γρήγορη από την TNT 2. Αυτό όμως που εντυπωσίασε στη συγκεκριμένη κάρτα γραφικών είναι η δυνατότητά της να υποστηρίζει την ταυτόχρονη χρήση δύο μόνιτορ, γεγονός που έκανε πολύ μεγάλη αίσθηση στο χώρο. Πάντως αναλυτές εκτιμούν ότι από εδώ και πέρα οι 3D κάρτες γραφικών δεν θα σημειώσουν την αλματώδη εξέλιξη που είδαμε τα δύο τελευταία χρόνια, και αυτό γιατί έχουν φτάσει πια σε ένα τόσο προχωρημένο σημείο, ώστε δεν είναι ξεκάθαρο το τι μπορεί να επακολουθήσει.

Προτού περάσουμε στα παιχνίδια μας, ας ξεκινήσουμε με μία πληροφορία που τελικά δεν προλάβαμε να δημοσιεύσουμε στο προηγούμενο τεύχος. Η περίφημη Infogrames αγόρασε τελικά τη γνωστή μας Accolade. Φαίνεται ότι οι ευρωπαϊκές εταιρίες πάνε οικονομικά πολύ ανθηρότερα από τις αντίστοιχες αμερικανικές, αλλιώς δεν εξηγούνται κινήσεις όπως αυτή.

Καλά, μη φωνάζετε, ήρθε η ώρα να σας παρουσιάσουμε πρώτοι ΕΜΕΙΣ -το τονίζω αυτό, για να δείτε τη σπουδαιότητα του περιοδικού μας, έστω και από αυτή τη μακρινή γωνιά της Ευρώπης- τις νέες κυκλοφορίες των adventure games στην περίφημη E3! Έχουμε και λέμε λοιπόν:

- Η Media X θα κυκλοφορήσει το καθαρό adventure BIG BROTHER.
- Η Funcom θα κυκλοφορήσει τα καθαρά adventures DISCWORLD NOIR και THE LONGEST JOURNEY. Ειδικά το τελευταίο αναμένεται να διεκδικήσει μαζί με τα Amerzone και Gabriel Knight 3 τον τίτλο του κορυφαίου adventure της χρονιάς. Δεν είναι δε καθόλου απίθανο να πάρει τα πρωτεία, αφού το demo του παιχνιδιού που έχει κυκλοφορήσει είναι εκτός συναγωνισμού.
- Η Acclaim θα κυκλοφορήσει αυτό τον Ιούλιο ένα action/adventure, το πολύ εντυπωσιακό SHADOW MAN.
- Η Activision θα κυκλοφορήσει το καθαρό adventure STAR TREK: INSURRECTION, βασισμένο στη σειρά Next Generation.
- Η Agetec θα κυκλοφορήσει τα καθαρά adventures CLOCK TOWER 2, ένα spooky adventure, και ECHO NIGHT, ένα horror adventure που δείχνει πολύ εντυπωσιακό.
- Η Capcom θα κυκλοφορήσει ένα action/adventure, το RESIDENT EVIL 3, που αποτελεί βέβαια τη συνέχεια της γνωστής σειράς.
- Η Cryo, της οποίας τα προϊόντα θα κυκλοφορούν στις ΗΠΑ μάλλον από τη Mindscape, θα κυκλοφορήσει πέντε καθαρά adventures, τα FAUST, DEVIL INSIDE, βασισμένο σε σόου της αμερικανικής τηλεόρασης, ATLANTIS 2, AZTEC (το τέταρτο μέρος της γνωστής σειράς Versailles, Egypt και China) και THE TIME MACHINE, βασισμένο στην ομώνυμη νουβέλα του περίφημου H.G. Wells.
- Η Daydream Software θα κυκλοφορήσει το adventure TRAITOR'S GATE, το οποίο είναι σχεδόν όμοιο με το Thief, μόνο που εδώ η έμφαση έχει δοθεί κυρίως στους γρίφους που πρέπει να λυθούν.
- Η Digital Leisure θα κυκλοφορήσει το adventure TENDER LOVING CARE από τους δημιουργούς των 7th Guest και 11th Hour, όπου πρωταγωνιστικό ρόλο θα έχει ο γνωστός ηθοποιός ("The Elephant Man", "Contact" κ.λπ.) John Hurt.
- Η Discreet Monsters θα κυκλοφορήσει το καθαρό adventure THE REAL NEVERENDING STORY.
- Η DreamCatcher θα κυκλοφορήσει συνολικά έξι (!!!) adventures, τα: JOHNNY QUEST, ένα καρτούν adventure, LIGHTBRINGER (η DVD έκδοση του Cydonia, που ακόμη δεν έχουμε δει στη χώρα μας), THE FORGOTTEN: IT BEGINS (ένα horror adventure), INHERENT EVIL (άλλο ένα horror adventure), SURVIVAL (ένα puzzle/adventure) και THE CRYSTAL KEY (άλλο ένα puzzle/adventure).
- Η Eidos θα κυκλοφορήσει 3 action/adventure/RPG, τα: SOUL REAVER, η συνέχεια του γνωστού Legacy of Kain, OMIKRON, στο οποίο τη μουσική έχει γράψει ο "πολύς" David Bowie και το οποίο δείχνει φανταστικό, και THIEF 2, τη συνέχεια του γνωστού μας παιχνιδιού, το οποίο τελικά πούλησε πάρα πολύ. Ας σημειωθεί εδώ ότι η Eidos υπέγραψε ειδική συμφωνία με τη Looking Glass για τη δημιουργία συνολικά 4 τίτλων βασισμένων στο περίφημο Thief. Το πρώτο από αυτά θα είναι το THIEF GOLD, μία σπέσιαλ έκδοση του πρωτοτύπου, και θα κυκλοφορήσει αυτό το φθινόπωρο, ενώ το δεύτερο θα είναι το THIEF 2: THE METAL AGE και θα κυκλοφορήσει την άνοιξη του 2000.
- Η Fox Interactive θα κυκλοφορήσει ένα action/adventure, το PLANET OF THE APES, που προγραμματίζεται για τα Χριστούγεννα του 2000.
- Οι Gathering of Developers (G.O.D.) θα κυκλοφορήσουν ένα action/adventure, το NOCTURNE, και όλα δείχνουν ότι πρόκειται να γίνει το σήμα κατατεθέν των horror games.
- Η Hasbro θα κυκλοφορήσει μόνο στην Ευρώπη το καθαρό adventure SIMON THE SORCERER 3D. Καλά, ας μη φωνάζουν τα

➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤ 27



THE LONGEST JOURNEY



Εκτός αυτού όμως, ο χαρακτήρας σας θα έχει regeneration. Δηλαδή, όταν τρώει ένα χτύπημα, γιατρεύεται γρήγορα. Οταν του κόβετε ένα χέρι ή ένα πόδι, ένα καινούριο φυτρώνει στη θέση του. Ετσι, εκτός του ότι αυτό είναι φοβερό πλεονέκτημα στη μάχη, μπορεί να βοηθήσει και σε πολλές άλλες περιπτώσεις ακόμα, όπως στην περίπτωση που έχετε ξεμείνει από όπλο στη μάχη. Σε αυτή την περίπτωση δεν έχετε παρά να κόψετε το χέρι σας και να το χρησιμοποιήσετε σαν ρόπαλο! Οχι, πείτε μου, αυτό πού αλλού το έχετε δει; Τέλος, δεν θα έχετε το φόβο του θανάτου, μια και αν "πεθάνετε", ύστερα από λίγο θα ξυπνήσετε όντας ξανά ζωντανός.

Το Torment, απ' ό,τι φαίνεται, θα είναι ένας από τους καλύτερους τίτλους της Interplay και θα κυκλοφορήσει σε περίπου 3 με 4 μήνες. Το αναμένουμε με ανοιχτά τα PCs!!!

Του Δημήτρη Σελλούντου

STAR WARS EPISODE ONE: THE PHANTOM MENACE

Από τη LucasArts

Ετσι άρχισαν όλα...

Επιτέλους, έπειτα από πολλά χρόνια αναμονής, θα κυκλοφορήσει η νέα ταινία της σειράς Star Wars που θα ονομάζεται "The Phantom Menace" ή "Η Αόρατη Απειλή". Οπως θα ξέρετε οι περισσότεροι από εσάς, η νέα ταινία δεν θα είναι sequel αλλά prequel, δηλαδή θα αναφέρεται σε γεγονότα που συνέβησαν πριν από τις τρεις προηγούμενες ταινίες. Γι' αυτό άλλωστε παίρνει και την ονομασία "Episode One" (οι προηγούμενες ταινίες, αν έχετε προσέξει, λέγονται episode four, five και six). Αυτό που μάλλον δεν γνωρίζετε είναι ότι εδώ και περίπου τρία χρόνια η LucasArts ετοίμαζε πυρετωδώς ένα παιχνίδι βασισμένο στη νέα αυτή ταινία Star Wars με ομώνυμο τίτλο. Το project καλυπτόταν από τρομερή μυστικότητα. Αυτό αποδεικνύεται από τις μαρτυρίες των ίδιων των στελεχών της LucasArts, τα οποία υποστηρίζουν ότι, ενώ είχαν γραφεία κοντά στην τοποθεσία προετοιμασίας του παιχνιδιού, δεν ήξεραν σχεδόν τίποτα για αυτό. Μάλιστα, οι τεχνικοί και υπεύθυνοι παραγωγής, όταν αναφέρονταν σε αυτό χρησιμοποιούσαν την κωδική ονομασία "Zanzibar", για να τηρηθεί αυτή η μυστικότητα. Απ' ό,τι φαίνεται, λοιπόν, τα κατάφεραν να κρατήσουν μυστική την προσπάθεια, αφού τα πρώτα στοιχεία που κυκλοφόρησαν για το παιχνίδι κυκλοφόρησαν πριν από περίπου ενάμιση μήνα. Τι κατάφεραν με αυτό; Να προσελκύσουν την προσοχή μας και να αυξήσουν το ενδιαφέρον για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Ας δούμε όμως περί τίνος πρόκειται...

Το Phantom Menace θα είναι ένα action/adventure παιχνίδι με στοιχεία από το Tomb Raider αλλά και από τα adventures της LucasArts. Τι σημαίνει αυτό; Εκτός από το να πηδάτε, να σκαρφαλώνετε, να κολυμπάτε και να πολεμάτε (σε 3D περιβάλλον), θα μπορείτε να επικοινωνείτε με άλλους χαρακτήρες, να μαζεύετε αντικείμενα, να τα χρησιμοποιείτε σε διάφορα μέρη και γενικά να κάνετε όλα όσα θα περιμένατε να βρείτε σε ένα adventure. Για να το ολοκληρώσετε, εκτός από ικανότητα στις μάχες, θα πρέπει να επιδείξετε ικανότητα και στο μυαλό (τι Jedi είστε άλλωστε;). Ετσι, θα πρέπει να μαζεύετε τα clues που υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι διάχυτα, να λύνετε γρίφους αλλά και puzzles, και γενικά να κάνετε διάφορες adventure-ίστικες κινήσεις για να προχωρήσετε.

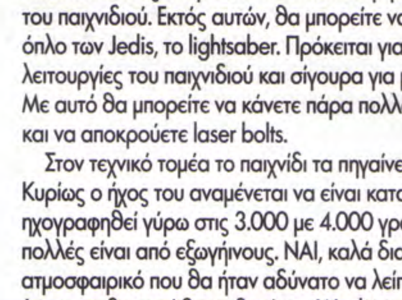
Το σενάριο, απ' ό,τι ξέρουμε, ακολουθεί πιστά αυτό της ταινίας. Δυστυχώς δεν γνωρίζουμε πολλά, μια και ο George Lucas δεν θέλει οι φίλοι του Star Wars να μάθουν παρά ελάχιστα προτού δουν την ταινία (ή παίξουν το παιχνίδι). Αυτό που έχει διαρρεύσει είναι ότι το παιχνίδι θα αποτελείται από περίπου 11 επίπεδα, στα οποία θα πρέπει να ολοκληρώσετε κάποιο βασικό objective και όπου θα υπάρχουν πολλά άλλα side-quests. Μάλιστα, λάβετε υπόψη σας ότι θα μπορείτε να ολοκληρώσετε ένα επίπεδο με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Για παράδειγμα, σε ένα επίπεδο θα πρέπει να βρείτε το hyperdrive. Κάποια στιγμή θα σας σταματήσει μια γυναίκα και θα σας ζητήσει να βρείτε το γιο της. Μπορείτε είτε να τη βοηθήσετε και, αφού τον εντοπίσετε, αυτή να σας δώσει πληροφορίες για τη θέση του hyperdrive είτε να την αγνοήσετε και να ψάξετε να τον βρείτε μόνοι σας... Πολύ καλό option του παιχνιδιού!

Στα 11 επίπεδα θα παίξετε το ρόλο και των τεσσάρων κεντρικών χαρακτήρων της ταινίας δηλαδή των Obi-Wan Kenobi (γνωστός από τις προηγούμενες ταινίες), Qui-Gon Jinn (ο Jedi Master του Obi-Wan), Queen Amidala (η Βασίλισσα του Alderaan) και Captain Panaka (ο αρχηγός της προσωπικής φρουράς της Queen Amidala). Οπως θα καταλάβατε, οι δύο πρώτοι είναι Jedis. Και Jedis χωρίς Force Powers δεν υπάρχουν. Οπότε στο παιχνίδι θα δείτε και force powers ανάλογες με αυτές που υπάρχουν στο Dark Forces 2: Jedi Knight. Θα μπορείτε λοιπόν να σπρώχνετε αντικείμενα με τηλεκίνηση, να επηρεάζετε το μυαλό των άλλων (όπως ο Obi-Wan στο πρώτο Star Wars), να κάνετε τεράστια άλματα και άλλα πολλά που δυστυχώς δεν έχουν αναφέρει οι κατασκευαστές και μάλλον δεν θα αναφέρουν πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού. Εκτός αυτών, θα μπορείτε να χρησιμοποιείτε και το κύριο όπλο των Jedis, το lightsaber. Πρόκειται για μία από τις καλύτερες λειτουργίες του παιχνιδιού και σίγουρα για μία από τις πιο προσεγμένες. Με αυτό θα μπορείτε να κάνετε πάρα πολλές μανούβρες επίθεσης, αλλά και να αποκρούετε laser bolts.



Στον τεχνικό τομέα το παιχνίδι τα πηγαίνει εξίσου καλά με το gameplay. Κυρίως ο ήχος του αναμένεται να είναι καταπληκτικός. Καταρχήν, έχουν ηχογραφηθεί γύρω στις 3.000 με 4.000 γραμμές διαλόγων, από τις οποίες πολλές είναι από εξωγήινους. ΝΑΙ, καλά διαβάσατε... Το παιχνίδι είναι τόσο ατμοσφαιρικό που θα ήταν αδύνατο να λείπουν οι περίεργες φωνές των Jawas, οι δυνατοί βρυχηθμοί των Wookies αλλά και οι άλλες φωνές των υπόλοιπων εξωγήινων φυλών του Star Wars. Οι υπόλοιπες φωνές βέβαια είναι στα αγγλικά, ενώ υπάρχουν φήμες ότι οι πρωταγωνιστές της ταινίας θα δανείσουν τις φωνές τους στους κεντρικούς ήρωες. Τα ηχητικά εφέ φαίνεται να είναι εξίσου προσεγμένα. Οσον αφορά στη μουσική, πιστεύω ότι δεν χρειάζεται να αναφέρω τίποτα, μια και είναι εξ ολοκλήρου φτιαγμένη για την ταινία από τον John Williams (το συνθέτη με τις περισσότερες υποψηφιότητες για Oscar μουσικής!). Τέλος, τα γραφικά του παιχνιδιού φαίνεται ότι θα είναι και αυτά πολύ ατμοσφαιρικά. Μπράβο στη LucasArts και για τον τεχνικό τομέα.

Το παιχνίδι πρόκειται να κυκλοφορήσει αυτές τις ημέρες (λίγο μετά την πρεμιέρα της ομώνυμης ταινίας στις αίθουσες) και θα απαιτεί Pentium 200 MHz, 3D Accelerator Card, 32MB RAM, CD-ROM τετραπλής ταχύτητας και 16-bit κάρτα ήχου, ενώ θα υποστηρίζει τα περισσότερα joypads και joysticks που κυκλοφορούν στην αγορά.



Του Δημήτρη "Darth Vader - Το αιώνιο άσθμα" Σελλούντου

ADVENTURE UPDATE

25 ◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄◄

Αμερικανάκια, κάποιος θα το κυκλοφορήσει και στην Αμερική.

● Η Infogrames θα κυκλοφορήσει δύο καθαρά adventures, τα: ALONE IN THE DARK 4, που σημειώστε ότι προγραμματίζεται για το φθινόπωρο του 2000 (καλά, εμένα ποιος με ρώτησε αν μπορώ να περιμένω;), και THE INSIDER, ένα 3D adventure τοποθετημένο στο Παρίσι του 1920. Η ίδια εταιρία θα κυκλοφορήσει και ένα action/adventure, το περίφημο OUTCAST, που προβλέπεται να αλλάξει τα δεδομένα του χώρου στο είδος του.

● Η Infinite Loop θα κυκλοφορήσει το καθαρό adventure LEGACY OF ROSEMOND HILL, ένα σουηδικό adventure που επίσης ίσως να μην κυκλοφορήσει στις ΗΠΑ (άλλη μία φορά σκασίλα μου).

● Η LucasArts θα κυκλοφορήσει δύο action/adventures, το THE PHANTOM MENACE, το οποίο στηρίζεται στην ομώνυμη ταινία, και το πολυαναμενόμενο INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE. Ε, καλά, αυτό και shoot'em up να μου λέγανε ότι θα είναι, πάλι θα το έπαιζα, και ας λέτε ό,τι θέλετε.

● Η Microids θα κυκλοφορήσει δύο καθαρά adventures, τα: AMERZONE: THE EXPLORER'S LEGACY (εμείς προλάβαμε και το παρουσιάσαμε σε αυτό το τεύχος, άρα είμαστε και οι πρώτοι) και EMPIRE OF THE ANTS, που προγραμματίζεται για το 2000.

● Η Monolith θα κυκλοφορήσει 3 action/adventure games, τα: ODIUM, ακόμη ένα ρωσικό action/adventure/RPG, SEPTERRA CORE, ένα εντυπωσιακό RPG/adventure, και SANITY, ένα action/adventure που θα κυκλοφορήσει τα Χριστούγεννα που έρχονται.



● Η Piranha θα κυκλοφορήσει μερικά καθαρά και αξιόλογα adventure games. Επειδή όμως δεν έχουν πέσει ακόμη οι υπογραφές, δεσμεύονται να μη δημοσιεύσουν τους σχετικούς τίτλους για ευνόητους λόγους. Μόλις μάθω περισσότερα θα σας ενημερώσω.

● Η Project 2 θα κυκλοφορήσει δύο καθαρά adventures, τα: LIATH, που είναι προγραμματισμένο για τον Σεπτέμβρη, και SCHISM, ένα πολωνικό adventure game, ενώ θα κυκλοφορήσει και το Action/Adventure TUNGUSKA, ένα 3D fantasy game.

● Η Red Orb θα κυκλοφορήσε - κρατηθείτε καλά- το MYST MASTERPIECE EDITION!!! Ναι, διαβάζετε σωστά, πρόκειται για μία νέα έκδοση με νέα γραφικά, video sequences και μουσική. Το παιχνίδι-ορόσημο της δεκαετίας του '90 και όχι μόνο, αφού είναι αυτό που έχει τις περισσότερες πωλήσεις από οποιοδήποτε άλλο στο χώρο των computer games, σε νέα έκδοση. Ακούς, Πατρίκο; Σημειώστε το ανεξήγητο φαινόμενο: Για πέμπτη χρονιά συνεχίζει να είναι μέσα στην πρώτη δεκάδα των παιχνιδιών με τις υψηλότερες πωλήσεις κάθε μήνα. Δηλαδή ακόμη και τώρα εξακολουθεί να πουλά σαν τρελό, για να μπαίνει συνεχώς στην πρώτη δεκάδα. Μήπως πρόκειται για έργο των εξωγήινων, Βαγγελάκη;

● Η Sierra θα κυκλοφορήσει μάλλον μέσα στο καλοκαίρι το καθαρό adventure GABRIEL KNIGHT 3, ένα από τα πιο αναμενόμενα adventures της χρονιάς. Πάντως δεν θα είναι το τελευταίο της πολύπαθης εταιρίας, αφού ήδη έχει κυκλοφορήσει η είδηση ότι μάλλον ετοιμάζεται τελικά ένα καινούριο Larry, που θα εξελίσσεται στο διάστημα. Φέρτε μου τον Larry και 60 εξωγήινες για να ξεχάσω τη στεναχώρια μου με τη Sierra.

● Η Simon & Schuster Interactive θα κυκλοφορήσει το καθαρό adventure SABRINA THE TEENAGE WITCH 2, ένα παιδικό adventure game. Παιδί δεν είμαι και εγώ;

● Η SouthPeak θα κυκλοφορήσει δύο καθαρά adventures, τα: 20,000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES και SCOOBY DOO & THE FUN PARK PHANTOM. Σημειώστε εδώ ότι το 20,000 Leagues: The adventure continues θα κυκλοφορήσει τελικά μόνο σε DVD έκδοση και η απόφαση αυτή της SouthPeak προκάλεσε πραγματική αίσθηση στο χώρο, αφού έτσι γίνεται η πρώτη εταιρία που επιχειρεί κάτι τέτοιο. Επίσης η εταιρία θα κυκλοφορήσει ένα action/adventure, το THE WILD, WILD WEST. Σημειώστε ότι το παιχνίδι αυτό, που θα κυκλοφορήσει σε εκδόσεις και για PC και για PSX, θα είναι διαφορετικό σε κάθε πλατφόρμα!

● Η Zowie Entertainment, Inc. θα κυκλοφορήσει το καθαρό adventure REDBEARD'S PIRATE QUEST, επίσης ένα παιδικό adventure game, που όμως όσοι το έχουν δει ισχυρίζονται ότι μάλλον θα αλλάξει δυναμικά το χώρο των adventure games.

★ Περισσότερα νέα όμως για τις καινούριες κυκλοφορίες των adventure games αλλά και ειδικότερα για τα νέα από το χώρο των RPGs στο επόμενο τεύχος. Ως τότε απολαύστε τα REAH και AMERZONE· αξίζουν και με το παραπάνω τα λεφτά τους.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

PC

TENDER LOVING CARE






JERONIMO CREATIVE
www.groovy.gr
Πληροφορίες : 6134444

ΟΙ ΧΡΥΣΕΣ ΣΤΙΓΜΕΣ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

Αθλητισμός: Ο Καλύτερος Πρεσβευτής της Ελλάδας

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
Nassos@freemail.gr

Είναι περιττό να αναφερθεί η σημασία των επιτυχιών του ελληνικού αθλητισμού στη διαμόρφωση της εικόνας που εμφανίζει η Ελλάδα στον υπόλοιπο κόσμο, όταν οι μεγαλύτερες από αυτές αποτυπώνονται στις μνήμες των περισσότερων Ελλήνων ως οι πιο αποτελεσματικές κινήσεις εξωτερικής πολιτικής κατά την πορεία της ελληνικής ιστορίας. Ετσι, λοιπόν, αντί για τις στυγνές και απρόσωπες διπλωματικές διαβουλεύσεις, ο ελληνικός αθλητισμός έρχεται να αντιπαρατάξει τα μετάλλια στους Ολυμπιακούς Αγώνες, τις πρώτες θέσεις σε ευρωπαϊκό διασυλλογικό ή διεθνές επίπεδο και όλες τις "δευτερεύουσες" διακρίσεις που συνέθεσαν την προς τα έξω εικόνα μίας πρωταγωνίστριας Ελλάδας - χωρίς αυτές ο χαρακτηρισμός θα ήταν ...οξύμωρος.



Αθήνα, 14 Ιουνίου 1987. Ο Καμπούρης στις Βολές. Το τελικό 103-101 έμελλε να γίνει σημείο αναφοράς και αφετηρία της εντυπωσιακής ανόδου του ελληνικού μπάσκετ - μέχρι και μάρκα για γαριδάκια...

Αυτό έρχεται να μας υπενθυμίσει με τον τρόπο της η Conceptum με τις "Χρυσές Στιγμές του Ελληνικού Αθλητισμού". Πρόκειται για έναν τίτλο που παρουσιάζει μέσω κειμένων, φωτογραφιών, βίντεο (συνολικής διάρκειας 30 λεπτών), εκφωνήσεων και λοιπού αρχειακού υλικού τις επιτυχίες της Ελλάδας στον αθλητικό χώρο, από τους πρώτους σύγχρονους Ολυμπιακούς Αγώνες μέχρι σήμερα. Μάλιστα, η δημιουργία του τίτλου έγινε με τη βοήθεια του Χρήστου "Champions League" Σωτηρακόπουλου, ο οποίος έχει δανείσει τη φωνή του προκειμένου να αναγνωσθούν τα περισσότερα από τα κείμενα που αναφέρονται σε σημαντικές ελληνικές επιτυχίες στο ποδόσφαιρο, το μπάσκετ, το βόλεϊ, την άρση βαρών, τον κλασικό αθλητισμό, το πόλο, την ιστιοσανίδα και σε άλλα αθλήματα.

Αν, παραδείγματος χάριν, επιλέξετε να μάθετε για τις ελληνικές ποδοσφαιρικές επιτυχίες, θα οδηγηθείτε στην ανάλογη ενότητα μέσω



Το Μουντιάλ του 1966. Κάτι η διεξαγωγή στην Αγγλία, κάτι η πολύ καλή φουρνιά ποδοσφαιριστών, κάτι ο νέος αέρας από τον προπονητή (σ.σ.: κάτι και η βοήθεια από το διαιτητή), και η Αγγλία κατάφερε με το ζόρι να πάρει το Μουντιάλ. Εξαιρετικά αφιερωμένο στους φίλους της αγγλικής Εθνικής ομάδας.

ενός αρκετά εύχρηστου interface και θα μάθετε για τις ευρωπαϊκές επιτυχίες του Παναθηναϊκού και των υπολοίπων (ΑΕΚ, ΠΑΟΚ και Ολυμπιακού - για Ολυμπιακό και ΠΑΟΚ αναφέρεται μόνο το ιστορικό, αφού οι διακρίσεις τους είναι ολίγον μηδαμηνές). Οσο για την Εθνική ομάδα, σε επίπεδο Διεθνών Κυπέλλων έχουμε να επιδείξουμε μόνο μία παρουσία σε τελικούς Κυπέλλου Εθνών και μία... απουσία στο Μουντιάλ των ΗΠΑ. Βέβαια, οι ελληνικές επιτυχίες είναι πολύ περισσότερες και πιο σημαντικές στα υπόλοιπα ομαδικά ή ατομικά αθλήματα, όμως το ποδόσφαιρο είναι ο βασιλιάς των αθλημάτων και αυτό είναι που μας απασχολεί περισσότερο από όλα. Αλλωστε, στον τίτλο περιλαμβάνονται πληροφορίες για όλα τα Μουντιάλ και τους τελικούς τους, χωρίς να υπάρχει συμμετοχή της Ελλάδας σε αυτά (εξαίρεση εκείνη η τραγική συμμετοχή με τελικό σκορ 0-10 στις ΗΠΑ).

Αν θελήσετε να μάθετε για τις επιτυχίες στην καλαθοσφαίριση, θα διαβάσετε για το μεγάλο τελικό του Ευρωμπάσκετ το 1987 (συνοδεύεται από χαρακτηριστικά βίντεο), τις "εξωμεταλλιακές" θέσεις στα Παγκόσμια Πρωταθλήματα του '94 και του '98, το ασημένιο στο Ευρωμπάσκετ του '89 και το χρυσό στους Μεσογειακούς του '79. Θα πληροφορηθείτε επίσης για το χρυσό στο Παγκόσμιο Εφήβων της Αθήνας (φουρνιά που, όπως φαίνεται, πάει χαμένη) και, φυσικά, για τις μεγάλες επιτυχίες ΑΕΚ, ΠΑΟΚ, Ολυμπιακού, Παναθηναϊκού και Αρη στα Ευρωπαϊκά Κύπελλα.



Οι διακρίσεις του Παναθηναϊκού στην Ευρώπη...

Βέβαια, από τις χρυσές στιγμές του ελληνικού αθλητισμού δεν θα μπορούσαν να λείψουν οι μεγάλες επιτυχίες την Εθνικής ομάδας άρσης βαρών στους δύο τελευταίους Ολυμπιακούς Αγώνες και στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα στη Φινλανδία το 1998. Τα βίντεο μάλιστα που συνοδεύουν τα δημοσιογραφικά κείμενα και τις φωτογραφίες φέρνουν στο νου ημέρες "εκμάθησης των κανόνων της άρσης βαρών" αλλά και τη γνωστή, και σαν ανέκδοτο πια, φράση: "κάτσε κάτω από την μπάρα". Αλλες σημαντικές επιτυχίες για τις οποίες υπάρχει υλικό και πληροφορίες είναι τα μετάλλια και τα επιτυχημένα πλασαρίσματα σε υψηλές θέσεις στην ενόργανη γυμναστική, την ιστιοσανίδα, το στίβο, την πάλη, το πόλο, το βόλεϊ. Οι περισσότερες από αυτές έλαβαν χώρα κατά τη διεξαγωγή Ολυμπιακών Αγώνων, για τους οποίους μάλιστα (για τον καθέναν από αυτούς) υπάρχουν πληροφορίες για την κατάταξη των χωρών



...και οι διακρίσεις του Ολυμπιακού. Ο,τι και να γίνει στον τελικό Κυπέλλου (σ.σ.: οι γραμμές γράφονταν μία ημέρα πριν), αυτές οι δύο κάρτες θα μείνουν όπως ακριβώς εμφανίζονται στο CD.



"Ολο πόδια... Ελα, έλα, έλα, έλα ...Κάτσε κάτω από την μπάρα, κάτσε κάτω απ' την μπάρα... Κάτσεεε!!!" - τάδε έφη Χρήστος Ιακώβου.

σύμφωνα με τα μετάλλια, κείμενα που περιγράφουν τους αγώνες ή την εκάστοτε πολιτικοοικονομική κατάσταση της διοργανώτριας χώρας, ακόμη και μία συλλογή από τα γραμματόσημα που εκδόθηκαν για την εκάστοτε διοργάνωση, μία συλλογή όμως που δυστυχώς είναι ελλιπής, αφού σε μερικές από αυτές δεν υπάρχουν εικόνες γραμματοσήμων.

Από την όλη ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων δεν θα μπορούσε να λείψει το γεγονός της ανάληψης των Ολυμπιακών του 2004, με έναν μάλιστα ιδιαίτερα πρωτότυπο τρόπο, αφού εκτός του κειμένου, των φωτογραφιών και του βίντεο με τον Σάμαρανκ (μέχρι και μουσικό κομμάτι έγινε), μπορείτε να δείτε και τα πρωτοσέλιδα των μεγαλύτερων αθλητικών και πολιτικών εφημερίδων την επομένη της ανάληψης των αγώνων, στις οποίες κυριάρχησε η φράση "Νενικήκαμεν" - ευτυχώς που υπάρχει και ο Τύπος και διατηρούνται τέτοιες εκφράσεις (ο διορθωτής ορθογραφίας κειμένου έβγαλε ανορθόγραφο το "Νενικήκαμεν"!).

Ως γενική εκτίμηση, ο τίτλος "Χρυσές Στιγμές του Ελληνικού Αθλητισμού" αποτελεί μία σημαντική εγκυκλοπαιδική πηγή για τα γεγονότα που σημάδεψαν την πορεία του ελληνικού αθλητισμού.

Θα μπορούσε, ωστόσο, να περιλαμβάνει περισσότερα βίντεο, αφού 30 λεπτά κρίνονται πολύ λίγα για να περιγράψουν τις επιτυχίες που έκαναν γνωστή την Ελλάδα σε όλο τον αθλητικό κόσμο. Θα μπορούσε, ας πούμε, να υπάρχει το βίντεο με το γκολ του Βαζέγα στο Αμστερνταμ...

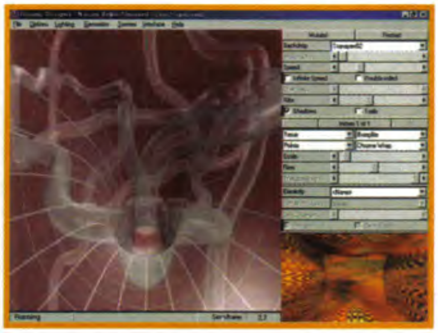
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Conceptum Αδάμ Δαμιανάκης Α.Ε.
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66MHz, 8MB RAM, Win 3.11/95/98, 8x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 11.800 δρχ.

ORGANIC ART DELUXE

It's Alive!

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
Nassos@freemail.gr

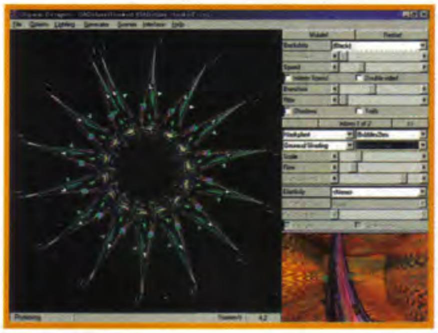
Το Organic Art Deluxe είναι ένα πρόγραμμα γραφικής δημιουργίας, με "μαμά" τη Mindscape και "πατέρα" την Computer Artworks Ltd. Η Mindscape είναι λίγο πολύ γνωστή. Η Computer Artworks, από την άλλη, είναι μία εταιρία που ιδρύθηκε το 1993 από τους W. Latham και M. Atkinson και έγινε γνωστή στο ευρύ κοινό με το Organic Art του 1996. Δεν γνωρίζω αν σας ενδιαφέρει η καταγωγή του νέου τίτλου της Mindscape, όμως το πλασάρισμα του προγράμματος περιλαμβάνει πληροφορίες για το βιογραφικό του W. Latham (πρώην στέλεχος



Πώς θα σας φαινόταν αν συνδυάζονταν αρκετοί ομφάλιοι λώροι επάνω σε έναν ιστό αράχνης σε ροζ φόντο; Ιδού.

της IBM και βοηθός του J. Todd κατά τη δημιουργία του γεωμετρικού πρωτότυπου συστήματος "FormGrow" - η εικόνα είναι πιο γνωστή από την ονομασία) είτε για λόγους πρεστίζ και πεποίθησης ότι πρόκειται για επαγγελματική δουλειά είτε γιατί μπορεί να ψάχνει δουλειά και να προωθεί προϊόντα μήπως και τον ζητήσει κάποια μεγάλη εταιρία δημιουργίας PC games - άλλωστε εκεί είναι το ζουμί (γέλια).

Αρκετά με τις "αερογραφολογίες". Ας ασχοληθούμε λίγο με τον τίτλο αυτό καθ' εαυτό. Το Organic Art Deluxe είναι ένας editor τρισδιάστατων οργανικών γραφικών εικόνων που συνδυάζει την αισθητική της μοντέρνας τέχνης του πολυδιαφημιζόμενου δημιουργού του με την τελευταίας λέξης τεχνολογία της γραφικής δημιουργίας. Είναι ένα απλό και καλαίσθητο πρόγραμμα που επιτρέπει στο χρήστη να συνδυάσει τρισδιάστατα backgrounds και κινούμενα ή μη σχέδια, προβαίνοντας έτσι σε πρωτότυπες



Είναι κρίμα που μία φωτογραφία δεν μπορεί να εμφανίσει την ομαλότατη κίνηση και τη μετάλλαξη που ακολουθεί το "άστρο".

δημιουργίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είτε ως screen savers είτε ως εικόνες και σχέδια για οποιαδήποτε άλλη προσωπική χρήση. Το εύχρηστο interface του αποδεικνύεται "οικείο" ακόμη και στον πιο άπειρο χρήστη, αφού το μόνο που πρέπει να κάνει είναι να επιλέγει ρυθμίσεις, σχέδια και εικόνες από εκτενείς καταλόγους και να βλέπει απευθείας το δημιούργημά του στην προεπισκόπηση στο δεξί τμήμα της βασικής και μοναδικής οθόνης της εφαρμογής. Το πρόγραμμα παρέχει πλήρη συμβατότητα με το Microsoft DirectX αλλά και υποστήριξη για επιτάχυνση τρισδιάστατων γραφικών, κάτι που όμως απαιτεί ιδιαίτερη προσοχή, αφού χρειάζεται να έχετε εγκαταστημένους σύγχρονους drivers για τη 3D κάρτα σας - ειδάλλως, θα πάψει η κανονική ροή των τεκταινόμενων στον υπολογιστή σας (βλ. crash). Άλλωστε, γι' αυτό δεν είναι προεπιλεγμένη η χρήση τρισδιάστατης επιτάχυνσης και μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε με δική σας ευθύνη (μάλιστα...).

Το αρκετά εντυπωσιακό του Organic Art Deluxe είναι η πληθώρα των επιλογών αναφορικά με τα σχέδια, τις εικόνες και τα εφέ που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για τις γραφικές δημιουργίες σας. Μπορείτε να συνδυάσετε μοναδικές ζωντανές εικόνες και έξυπνα κινούμενα σχέδια (κατά το "έξυπνες βόμβες"), προσθέτοντας μάλιστα εφέ όπως Alpha Bending, Environment Mapping και Face Mapping, ενώ ο Evolutionary Generator (εξελικτική γεννήτρια;) επιτρέπει τη δημιουργία 400 εκατομμυρίων συνδυασμών είτε για screen savers είτε για στατικές γραφικές εικόνες. Βέβαια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτούσιες τις περίπου τριάντα πρόσθετες (σε σχέση με το πρώτο Organic Art) scenes που υπάρχουν στο CD και να σταματήσετε τα σχόλια του τύπου: "να πάρει, δεν μπορώ να βρω ένα screen saver της προκοπής"...

Πρέπει να αναφερθεί πάντως ότι το Organic Art Deluxe αναμένεται (η κυκλοφορία του ανακοινώθηκε για τον Ιούνιο) να εκμεταλλεύεται τις προηγμένες δυνατότητες του νέου Pentium



Ακόμη ένα δείγμα των screen savers της εφαρμογής.

III, κάτι που μάλλον κρίνεται αρνητικό, αφού σε έναν PII 350 με 128MB RAM η beta version τρέχει "χελωνίζοντας". Βέβαια, σε έναν Pentium τρίτης γενιάς θα παρέχεται μία πιο πλούσια και πολυσύνθετη εμπειρία (τάδε έφη εκπρόσωπος της Intel), όμως φαίνεται ότι πλησιάζει αυτή η υπέροχη ημέρα του οικονομικού ξαλαφρώματος που ακούει στη λέξη "αναβάθμιση". Γενικά, πάντως, κρίνεται ως μία ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα εφαρμογή που απευθύνεται στους λάτρεις των εντυπωσιακών οργανικών ("ζωντανών") εικόνων, χωρίς μάλιστα αυτοί να πρέπει να διαθέτουν προγραμματιστικές γνώσεις. Ωστόσο, κάτι που κρίνεται παραίτητο είναι ένα δυνατό μηχάνημα.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Mindscape/Computer Artworks Ltd
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 350MHz, 64MB RAM, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ: Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Mindscape.

ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΠΑΝΟΡΑΜΑ 1998

"Κι είμαστ' ακόμα ζωντανοί... στη(ν) (αθλητική) σκηνή..."

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
Nassos@freemail.gr

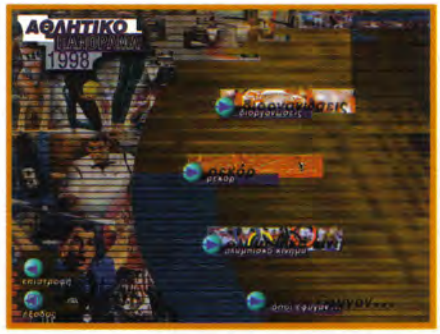
Τα τελευταία χρόνια έχει συντελεστεί σημαντική άνοδος στις επιτυχίες και την ποιότητα του ελληνικού αθλητισμού είτε σε ατομικό είτε σε ομαδικό επίπεδο. Οι επιτυχίες στην καλαθοσφαίριση, τα μετάλλια στην άρση βαρών, η ιδιαίτερη προσοχή που έχει δοθεί στον κλασικό αθλητισμό (καθώς και άλλες επιτυχίες) συνηγορούν στο ότι η Ελλάδα μετατρέπεται σταδιακά στη χώρα που όχι μόνο γέννησε τον αθλητισμό αλλά και τον συνεχίζει, τον ενισχύει και πρωταγωνιστεί σε αυτόν. Αυτός είναι και ο λόγος που έχουν αυξηθεί οι κυκλοφορίες των εφαρμογών που αφορούν στον αθλητισμό γενικότερα και τις ελληνικές επιτυχίες ειδικότερα, γεγονός που έρχεται να συμβαδίσει με την "περίεργη" πληθώρα αθλητικών εντύπων που κυκλοφορούν ημερησίως. Μία τέτοια εφαρμογή είναι και το "Αθλητικό Πανόραμα 1998", η οποία έχει δημιουργηθεί σε συνεργασία με το Αθηναϊκό Πρακτορείο Ειδήσεων και με τη χορηγία του Υφυπουργείου Αθλητισμού.

Στον τίτλο θα βρείτε πληροφορίες για όλες τις μεγάλες διοργανώσεις που έλαβαν χώρα το 1998, είτε υπήρχε ελληνική συμμετοχή σε αυτές είτε όχι. Δυστυχώς, όμως, οι πληροφορίες εξαντλούνται σε δημοσιογραφικά κείμενα και ορισμένες φωτογραφίες, χωρίς να υπάρχει προσθήκη των ανάλογων βίντεο ή ακόμη και ηχητικών ντοκουμέντων. Αν μάλιστα προσέξετε και τη χωρητικότητα των δεδομένων στο CD-ROM, θα δείτε ότι το σύνολό τους καλύπτει περίπου το 1/7 της χωρητικότητας του CD, ήτοι μόνο 100MB. Ετσι δεν μπορεί να υπάρξει η δικαιολογία έλλειψης χώρου, απλώς δεν υπήρχε τέτοια πρόβλεψη και κανείς δεν ασχολήθηκε. Οι πληροφορίες, πάντως, που παρέχονται από τα κείμενα είναι ομολογουμένως λεπτομερείς, έγκριτες και αν μη τι άλλο εξαιρετικά χρήσιμες.

Από τη βασική οθόνη του τίτλου μπορείτε να επιλέξετε να αναζητήσετε έναν αθλητικό τομέα, γεγονός ή διοργάνωση για τον οποίο θέλετε να πάρετε πληροφορίες ή να κάνετε μια βόλτα στις επιμέρους ενότητες της εφαρμογής. Αν ακολουθήσετε τη δεύτερη επιλογή, θα οδηγηθείτε σε μία δεύτερη οθόνη, από όπου μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στις διοργανώσεις που έλαβαν χώρα το 1998, στα ρεκόρ που επιτεύχθηκαν, σε πληροφορίες αναφορικά με το ολυμπιακό ελληνικό κίνημα και την ανάθεση των αγώνων του 2004 στην Αθήνα και, τέλος, στους μεγάλους του αθλητισμού που άφησαν τον μάταιο τούτο κόσμο. Η πρώτη επιλογή (αναζήτηση πληροφοριών για συγκεκριμένο άθλημα) οδηγεί στις ίδιες ακριβώς πληροφορίες, απλώς αλλάζει ο τρόπος "άφιξης" σε αυτές. Ενας αν μη τι άλλο εύχρηστος τίτλος που όμως, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, θα μπορούσε να συμπεριλάβει βίντεο σχετικά με τα κείμενα, για να μη δίνει την εντύπωση ότι απλώς πρόκειται για μία συλλογή άρθρων από εφημερίδες.



Στην οθόνη με τα ποδοσφαιρικά ρεκόρ του 1998 εικονίζεται ο Βαζέχα.



Η βασική οθόνη του τίτλου.

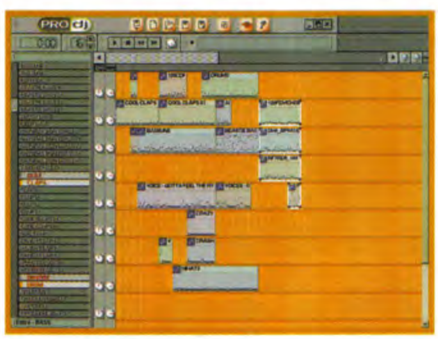
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Finatec Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/36MHz, 8MB RAM, WIN95, 2x CD-ROM, VGA, SoundBlaster
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ.

PRO DJ

In the mix!

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Από τη στιγμή που τα "σπιτικά" PCs μας απέκτησαν φωνή (ηχητικές δυνατότητες, με άλλα λόγια), άρχισαν να κάνουν σιγά σιγά την εμφάνισή τους προγράμματα ηχητικής επεξεργασίας και μουσικής σύνθεσης. Τώρα τελευταία όμως,



Το user interface του PRO DJ. Ολα είναι ζήτημα drag'n'drop.



RING
DUNE 2000
SANITARIUM
ODDWORLD ABE'S EXODDUS
Αν μέχρι τώρα δεν τα ...έπαιξες,
να η ευκαιρία!
4.700 δρχ.
5.500 δρχ.
ΔΩΡΟ T-SHIRT
6.200 δρχ.
8.400 δρχ.
8.500 δρχ.
8.000 δρχ.
ΚΑΙ ΔΩΡΟ
άλλο ένα παιχνίδι της επιλογής σου από τα παρακάτω:
WING COMMANDER PRIVATEER
ή
WING COMMANDER ARMADA
ή
ULTIMA UNDERWORLD 1&2
ΔΩΡΕΑΝ ΜΕΤΑΦΟΡΑ
ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
SERVICE
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ
ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ
ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ
• Άλιμος Βουλιαγμένης 534, τηλ.: (01) 9966660
• Γλυφάδα Ι. Μεταξά 17 & Δούσμανη, τηλ.: (01) 8941465
• Καλλιθέα Ελ. Βενιζέλου 146, τηλ.: (01) 9566127
• Μελίσσια Λ. Δημοκρατίας 36, τηλ.: (01) 8034850
• Μουσείο Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, τηλ.: (01) 3829106
• Μουσείο Στουρνάρη 39 τηλ.: (01) 3800269
• Ν. Ερυθραία - Κηφισιά Λ. Κηφισίας 328, τηλ.: (01) 6233183
ΝΕΟ Νίκαια Πέτρου Ράλλη 211, τηλ.: (01) 4911270
• Ν. Ιωνία Λ. Ηρακλείου 291, τηλ.: (01) 2771553
• Παγκράτι Υμηττού 86, τηλ.: (01) 7563243
• Π. Φάληρο Λ. Αμφιθέας 78 & Ανδρομάχης, τηλ.: (01) 9854583
• Πειραιάς Ηρ. Πολυτεχνείου 38 & Σωτήρος Διός 15, τηλ.: (01) 4133630
• Περιστέρι Θηβών 177, τηλ.: (01) 5781529
ΝΕΟ Σύνταγμα Σταδίου 10, τηλ.: (01) 3219018
• Χολαργός - Χαλάνδρι Λ. Μεσογείων 283, τηλ.: (01) 6745588
ΝΕΟ Ψυχικό (Φάρος) Λ. Κηφισίας 240 & Δημ. Βασιλείου, τηλ.: (01) 6745960
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
• Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
ΝΕΟ Βενιζέλου 11, τηλ.: (031) 243211
• ΡΟΔΟΣ Γρ. Λαμπράκη 30-32, τηλ.: (0241) 31604
Σύντομα και: Γαλάτσι, Χαλκίδα
Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!
multirama
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER
http://www.multirama.com
Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α.18%. Η προσφορά ισχύει μέχρι 30/6/99 ή μέχρι εξαντλήσεως των αποθεμάτων.
Unexpected advertising

που οι κάρτες ήχου έγιναν PCI (και ξέφυγαν από τη στενωπό του ISA διαύλου) και οι επεξεργαστές τρέχουν με πολλά MHz, άρχισαν να εμφανίζονται προγράμματα που επιτρέπουν την on-the-fly μείξη ηχητικών δειγμάτων (τα γνωστά μας samples), κάνοντας παιχνιδάκι τη δουλειά που επί τόσα χρόνια οι DJs μοχθούσαν να βγάλουν. Τρανό παράδειγμα το πρόσφατο Music Maker της Magix και ακόμα πιο πρόσφατο το PRO DJ της Mindscape, η οποία αποφάσισε να επεκταθεί και σε αυτή την αγορά. Το PRO DJ είναι ένα φαινομενικά απλό αλλά πάρα πολύ δυνατό εργαλείο μειξαρίσματος. Ολη η δουλειά γίνεται στο κεντρικό παράθυρο του προγράμματος που είναι χωρισμένο σε tracks, στο καθένα εκ των οποίων μπορείτε να τοποθετήσετε τα διάφορα samples. Ο μέγιστος αριθμός tracks περιορίζεται μόνο από την ισχύ του επεξεργαστή σας, κάτι που σημαίνει πως μπορείτε να έχετε περί τα 10-15 tracks σε έναν Celeron 366, χωρίς να φορτώνετε ιδιαίτερα το σύστη-



Το PRO DJ υποστηρίζει και avi αρχεία για την περίπτωση που θέλετε να βάλετε και εικόνα στη μουσική σας.

μα. Η επιλογή των samples γίνεται από μία κάθετη μπάρα στο αριστερό μέρος της οθόνης, όπου βρίσκονται όλα όσα περιλαμβάνει το πρόγραμμα, τα οποία είναι χωρισμένα σε κατηγορίες και πολλά σε αριθμό. Φυσικά, κανείς δεν σας εμποδίζει να εισαγάγετε τα δικά σας samples, ακόμα και να ηχογραφήσετε κάτι απευθείας από την κάρτα ήχου. Η δύναμη του Pro DJ έγκειται στο ότι η διαδικασία επιλογής γίνεται με απλό drag'n'drop, ενώ το ύψος της τονικότητας καθορίζεται αυτόματα από το πρόγραμμα, έτσι που να μη χάνεται ποτέ ο ρυθμός. Και όχι μόνο αυτό: Ξεχάστε την copy - paste διαδικασία, καθώς το μόνο που πλέον έχετε να κάνετε προκειμένου να παρατείνετε ένα sample είναι να τραβήξετε τις άκρες του όσο θέλετε. Επιπλέον, κάθε sample μπορεί να καθοριστεί επακριβώς ως προς τις παραμέτρους παιξίματος αλλά και να δεχτεί τα audio plug-ins του Winamp, αφού το πρόγραμμα υποστηρίζει το DirectSound πρότυπο! Το Pro DJ υποστηρίζει επίσης την παράλληλη εκτέλεση avi αρχείων, κάτι που είναι αρκετά ενδιαφέρον,



Οπως μπορείτε να δείτε, χάρη στο Direct Sound, η βιβλιοθήκη των Winamp audio plug-ins είναι στη διάθεσή σας!

έστω και αν δεν παρέχονται επιπλέον εργαλεία για τον έλεγχο του παιξίματος. Το Pro DJ, χωρίς να μπαίνει στα χωράφια πιο εξειδικευμένων προγραμμάτων, πραγματοποιεί με τον καλύτερο τρόπο αυτό που υπόσχεται: μειξαρίσματα μέχρι τελικής πτώσης.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Mindscape
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166MHz, Windows 95/98 16MB RAM, 4x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Το πρόγραμμα μας πρόσφερε η Mindscape.

EUROTALK INTERACTIVE: ΓΕΡΜΑΝΙΚΑ

Εξασκηθείτε σε μία αρκετά δύσκολη γλώσσα

του Παναγιώτη Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

Ο τίτλος αυτός ανήκει στη σειρά "Talk Now" της EuroTalk και σκοπός του είναι να σας προσφέρει βασικά στοιχεία της γερμανικής γλώσσας, ώστε να βελτιώσετε τις γνώσεις σας και να κατορθώσετε να μιλάτε πιο άνετα και χωρίς σοβαρά λάθη. Το απαιτούμενο επίπεδο της γλωσσικής παιδείας στα γερμανικά είναι μεσαίο, δηλαδή ο χρήστης πρέπει να είναι σε θέση να συντάσσει σωστά απλές εκφράσεις στη γερμανική γλώσσα.

Το CD-ROM περιλαμβάνει δέκα γλωσσικά παιχνίδια (μεταξύ άλλων με αριθμούς, σχηματισμό προτάσεων, διάφορα ζώα κ.λπ.). Ας δούμε λίγο πιο συγκεκριμένα την εφαρμογή



Η εισαγωγική οθόνη του τίτλου EuroTalk Interactive: Γερμανικά.

αυτή.

Η πρώτη οθόνη εμφανίζει έναν πολύχρωμο τροχό, στις ακτίνες του οποίου υπάρχουν οι επιλογές. Επιλέγοντας ο χρήστης το κατάλληλο τμήμα του τροχού μεταφέρεται αυτόματα στο αντίστοιχο παιχνίδι. Τα παιχνίδια είναι απλά και καλοσχεδιασμένα, με ωραία ζωντανά χρώματα και καθαρό ήχο (σωστή προφορά της γερμανικής γλώσσας και καλή ηχητική ποιότητα).

Η βαθμολογία σε κάθε παιχνίδι φθάνει μέχρι το 100% και ο παίκτης μπορεί ανά πάσα στιγμή να πληροφορηθεί τη βαθμολογία του από τα κίτρινα φώτα επάνω στον τροχό, ενώ αν χρειάζεται βοήθεια για να απαντήσει σε κάποια ερώτηση μπορεί να τη λάβει κάνοντας κλικ στο σχετικό εικονίδιο. Αν η βαθμολογία του φθάσει σε υψηλά επίπεδα, ο χρήστης μπορεί να τυπώσει και ειδικό βραβείο!

Στην εφαρμογή υπάρχει επίσης ένα "studio ηχογράφησης", στο οποίο ο χρήστης μπορεί να εξασκήσει την προφορά του στη γερμανική γλώσσα, προσπαθώντας να μιμηθεί την ηχογραφημένη φωνή.

Τέλος, υπάρχει και ένα "τηλεοπτικό κουίζ" ταχύτητας, στο οποίο κάθε συμμετέχων μπορεί να συναγωνιστεί έναν φίλο του ή τον ίδιο τον υπολογιστή.



Ο χρήστης εισάγει το όνομά του προτού προχωρήσει στα παιχνίδια της εφαρμογής.



Ο τροχός με τα παιχνίδια του EuroTalk Interactive: Γερμανικά.

Με δυο λόγια, πρόκειται για μία αρκετά καλή εφαρμογή, προσεγμένη τόσο ως προς το περιεχόμενο όσο και ως προς την εμφάνισή της, με τη βοήθεια της οποίας θα βελτιώσετε τις ικανότητες ακρόασης και ομιλίας στη γερμανική γλώσσα.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: EuroTalk, www.eurotalk.co.uk
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 80486, 8MB RAM, VGA, κάρτα ήχου, CD-ROM drive, Windows 3.1
ΔΙΑΘΕΣΗ: KYM Ltd, Εθν. Αμύνης 32Α, Θεσ/νίκη, τηλ.: 031-221248
ΤΙΜΗ: 11.700 δρχ.

LEGO CHESS

Σκάκι αλά... Lego

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Φαίνεται πως οι ιδέες της Lego Media δεν έχουν τελειωμό. Ετσι, σειρά είχε πλέον ένας τίτλος ονόματι Lego Chess. Οπως μπορεί εύκολα να γίνει αντιληπτό, πρόκειται για ένα παιχνίδι σκακιού (και εγώ που νόμιζα πως ήταν κανένα... shoot'em up). "Μα καλά, σκάκι στο computer και μάλιστα με Lego;" θα αναρωτηθεί κάποιος. Για να είμαι ειλικρινής μια τέτοια απορία μου γεννήθηκε και εμένα, όταν είδα τον τίτλο. Μόλις όμως έκανα την εγκατάσταση και έτρεξα το παιχνίδι, άλλαξα γνώμη. Πρόκειται για έναν τίτλο που δίνει άλλη διάσταση στην έννοια που έχει το σκάκι. Το όλο περιβάλλον είναι άκρως διασκεδαστικό, και κάποιος μπορεί να περάσει ευχάριστα την ώρα του.

Η πρώτη έκπληξη ήρθε με την εισαγωγή στην οποία είδα τους "πρωταγωνιστές" του παιχνιδιού να στήνουν τα πιόνια σε μια τεράστια σκακιέρα και πλέον να είναι έτοιμοι για τη μεγάλη μάχη.



Εδώ ρυθμίζετε τα settings του παιχνιδιού.

Στη συνέχεια μεταφέρθηκα στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού όπου συνάντησα έναν φιλόξενο Lego-Βασιλιά (θα τον βρείτε σε αυθεντική lego κατασκευή μέσα στη συσκευασία του τίτλου), ο οποίος ήταν πρόθυμος να με βοηθήσει σε κάθε πρόβλημά μου.

Επιπλέον, από την οθόνη αυτή μπορούσα να ρυθμίσω τις επιλογές μου: τα settings του παιχνιδιού, τον αριθμό των παικτών που θα συμμετείχαν, το theme/board όπου θα έπαιζα, το επίπεδο δυσκολίας, τη μορφή των αντιπάλων και την οπτική γωνία της σκακιέρας (η τελευταία μπορεί να είναι είτε δύο είτε τριών διαστάσεων).

Πάντως, αν κάτι αξίζει αυτό είναι περισσότερο είναι η 3D όψη του παιχνιδιού. Το είδος και η μορφή που έχουν τα πιόνια διαθέτουν ποικιλία.

Ετσι, μπορείτε να επιλέξετε να παίξετε με τα κλασικά πιόνια, με "κόκκινους" και "μπλε" πειρατές και με έναν ανάμεικτο στρατό αποτελούμενο από ινδιάνους και στρατιώτες, με κόκκινες και μπλε στολές αμφότεροι.

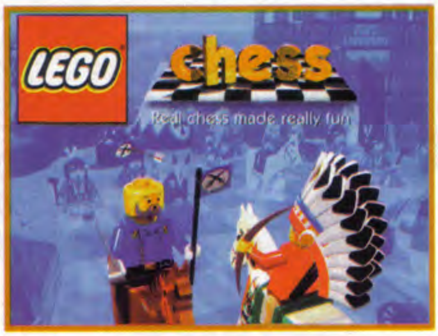
Εξυπακούεται πως όλοι οι χαρακτήρες είναι "made in Lego" και πολύ όμορφα απεικονιζόμενοι.

Ακόμα έχετε την ευκαιρία να επιλέξετε την "τοποθεσία" της σκακιέρας. Επιλέγετε, λοιπόν, αν επιθυμείτε να παίξετε σε αποβάθρα, στο πεδίο της μάχης και βέβαια στην κλασική ασπρόμαυρη σκακιέρα.

Τα γραφικά τόσο στο background όσο και στις φιγούρες είναι καλοσχεδιασμένα και



Το πεδίο της μάχης.



Το εξώφυλλο του CD-ROM.

προσεγμένα, ενώ διαθέτουν καταπληκτικά χρώματα, η δε κίνησή τους είναι ομαλή και ρεαλιστική. Ειδικά τα 3D animations, όταν ένα πιόνι επιτίθεται σε κάποιο άλλο, είναι άκρως διασκεδαστικά. Ετσι, όταν με τη βασίλισσά σας επιτεθείτε σε έναν αξιωματικό, διαδραματίζεται η εξής σκηνή: ο αξιωματικός ξεκουράζεται αμέριμνος και ξαφνικά η βασίλισσα -με ένα σαρκαστικό χαμόγελο ζωγραφισμένο στα χείλη της- εξαπολύει εναντίον του έναν... σκορπιό!

Ακόμη, είναι πιθανό να δείτε το στρατιώτη σας (απλό πιόνι) να πετάει έναν μεγάλο βράχο από κάποιο ύψωμα και να ισοπεδώνει με αυτόν τον αντίπαλο αξιωματικό.

Επιπλέον, στα δύο πάνω άκρα της οθόνης του παιχνιδιού μπορεί να δείτε τους επικεφαλής των αντίπαλων στρατών να αντιδρούν ανάλογα με τα τεκταινόμενα στον... αγωνιστικό χώρο.

Θα τους δείτε, για παράδειγμα, να πανηγυρίζουν όταν βγάλετε κάποιο πιόνι του αντιπάλου, ενώ από την άλλη μεριά κάνουν κινήσεις απογοήτευσης για το αντίθετο. Ακόμη, εάν αργήσετε να κάνετε κάποια κίνηση, θα τους παρακολουθήστε να ακουμπούν το κεφάλι τους στο χέρι τους (όπως κάναμε κάποτε στο σχολείο...) και να ροχαλίζουν!!!

Το Lego Chess περιέχει επτά διαφορετικά είδη παιχνιδιού, ενώ τέλος, σημειώστε πως διαθέτει και multiplayer option.

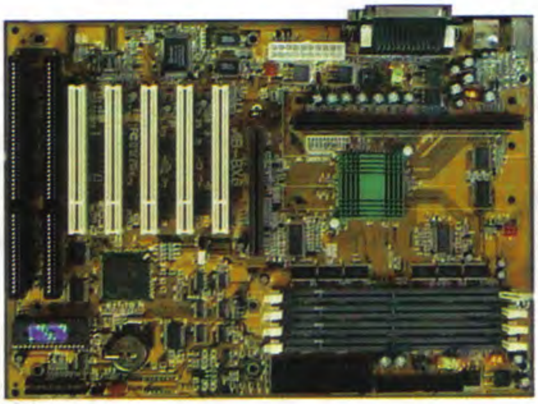
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Lego Media
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166MHz, Win 95/98, 4x CD-ROM drive, 16MB RAM, 50MB χώρο στο σκληρό δίσκο, SVGA κάρτα γραφικών με τουλάχιστον 16bit χρώματα, ανάλυση 640x480 και DirectDraw συμβατή, κάρτα ήχου συμβατή με DirectSound, 2MB video memory, mouse.
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 10.700 δρχ.

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

...SLOT 1 MOTHERBOARD

Οι motherboards τύπου slot 1 είναι οι πιο δημοφιλείς στην αγορά καθώς δέχονται όλους τους επεξεργαστές έκτης γενιάς της Intel, ήτοι τους Pentium II, Pentium III και Celeron. Αυτό το μήνα, λοιπόν, θα προσεγγίσουμε τα μοντέλα του είδους που ξεχωρίζουν και παράλληλα προσφέρουν το καλύτερο "value for money".

Η Abit προσφέρει motherboards με κυριότερο χαρακτηριστικό τους τη δυνατότητα για εύκολο overclocking του επεξεργαστή. Η κατασκευάστρια χρησιμοποιεί εκτεταμένα για το σκοπό αυτό στο σύνολο των προϊόντων της ρύθμιση όλων των παραμέτρων λειτουργίας του επεξεργαστή (ακόμα και της τάσης) μέσω του BIOS. Η Abit ονομάζει την τεχνολογία αυτή "Soft Menu II".



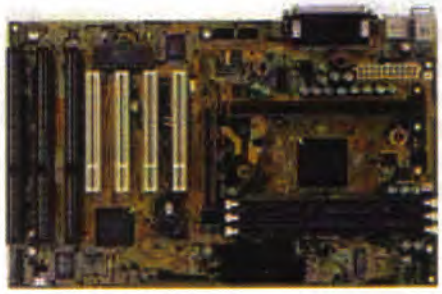
Το παλαιότερο μοντέλο BH6 βασίζεται στο chipset 440BX AGPset και υποστηρίζει και τους Pentium III. Η μέγιστη συχνότητα διαύλου ανέρχεται σε 133MHz, ενώ μπορεί να επιλεγεί πολλαπλασιαστής έως και 6,5X. Η motherboard διαθέτει τρία DIMM sockets για την τοποθέτηση μνήμης μεγέθους έως 768MB, χρησιμοποιώντας DIMMs των 256MB. Η BH6 περιλαμβάνει 5 PCI και 2 ISA slots, ενώ διαθέτει BIOS από την Award. Οι επιδόσεις της επίσης είναι πάρα πολύ υψηλές. Η τιμή της ανέρχεται περίπου στις 37.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.

Το νεότερο μοντέλο της Abit, ονόματι BX6 2.0, υποστηρίζει έως 1GB βασικής μνήμης σε τέσσερα DIMM sockets, ενώ διαθέτει τον ίδιο αριθμό slots επέκτασης με το BH6. Υποστηρίζει όμως μία ευρύτερη γκάμα συχνοτήτων διαύλου, που φτάνουν ακόμα και τα 153MHz! Επιπλέον μπορούμε να μεταβάλουμε το διαιρέτη του AGP bus αλλά και του PCI (στη συχνότητα διαύλου των 117MHz). Η συγκεκριμένη motherboard, λοιπόν, προτείνεται ειδικά για overclocking, ενώ παράλληλα διακρίνεται για τη δυνατότητα συνεργασίας με μελλοντικούς επεξεργαστές (χάρη στον πολλαπλασιαστή 8X).

Και οι δύο motherboards διαθέτουν έλεγχο της θερμοκρασίας του συστήματος και της ταχύτητας των ανεμιστήρων, ενώ η BX6 2.0 περιλαμβάνει επιπλέον ειδικό αισθητήρα που μπορεί να τοποθετηθεί επάνω στον επεξεργαστή για ακριβέστερη μέτρηση. Ωστόσο, καμία από τις δύο δεν διαθέτει εξελιγμένη προστασία σε περίπτωση υπερθέρμανσης. Η τιμή της BX6 2.0, τέλος, ανέρχεται σε 46.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ. Αξίζει να σημειωθεί πως η Abit είναι η μοναδική εταιρία που εφοδιάζει όλες τις motherboards της με δυνατότητα ελέγχου της τάσης λειτουργίας του επεξεργαστή, για overclocking στα μεγαλύτερα δυνατά επίπεδα.

Η Asus δεν χρειάζεται συστάσεις για την ποιότητα των προϊόντων που παράγει. Οι motherboards της εταιρίας, χωρίς να διαθέτουν τεχνολογικές καινοτομίες, προσφέρουν εξαιρετικές επιδόσεις, ενώ έχουν γίνει συνώνυμο της απόλυτης σταθερότητας. Η μεγάλη κατασκευάστρια δεν ακολουθεί τη νεότερη "μόδα", που θέλει τη ρύθμιση του επεξεργαστή να επιτυγχάνεται μέσω του BIOS. Αντ' αυτού εξακολουθεί να χρησιμοποιεί σε όλα τα προϊόντα της τη λύση των δύσχρηστων jumpers.

Το μοντέλο P2B αποτελεί την "entry-level" πρόταση της εταιρίας, βασιζόμενη στο chipset 440BX AGPset. Το νεότερο revision που θα βρείτε στην αγορά περιλαμβάνει επιπλέον jumpers για τον καθορισμό του διαιρέτη του AGP και του PCI bus, της τάσης λειτουργίας του επεξεργαστή και της τροφοδοσίας της μνήμης (!), οπότε προτείνεται ανεπιφύλακτα για overclocking. Σε αυτή την κατεύθυνση συνδράμουν η δυνατότητα επιλογής διαύλου έως



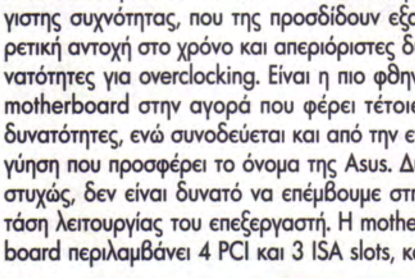
και 150MHz και ο 8X πολλαπλασιαστής. Το BIOS προέρχεται από την Award και παρέχει εκτεταμένο σετ ρυθμίσεων. Η σταθερότητα και οι επιδόσεις της motherboard κυμαίνονται σε άριστα επίπεδα. Η motherboard διαθέτει 4 PCI και 3 ISA slots καθώς και τρία DIMM sockets για την τοποθέτηση μνήμης έως 768MB. Στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά συναντάμε δυνατότητα ενεργοποίησης του υπολογιστή μέσω του πληκτρολόγιου, πλήρη υποστήριξη του χαρακτηριστικού ACPI και εποπτεία της θερμοκρασίας και των τάσεων επεξεργαστή και τροφοδοτικού. Η τιμή της εντοπίζεται στις 49.000



δρχ. μαζί με το ΦΠΑ.

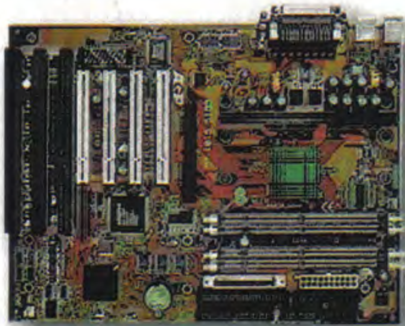
Το νεότερο μοντέλο P2B-F διαθέτει τα ίδια τεχνικά χαρακτηριστικά, αλλά περιλαμβάνει 5 PCI και 2 ISA slots, ενώ διαθέτει 4 DIMM sockets για την τοποθέτηση μνήμης έως και 1GB. Ολα αυτά κοστίζουν 55.000 δρχ.

Η P2V είναι ένα νέο μοντέλο που βασίζεται στο chipset Apollo Pro-Plus της VIA, αντί για το κατά κόρον χρησιμοποιούμενο 440BX AGPset της Intel. Το συγκεκριμένο chipset προσφέρει χαμηλότερες επιδόσεις, αλλά χαρακτηρίζεται και από χαμηλότερη τιμή, με άμεση επίπτωση στην τελική τιμή της motherboard που το χρησιμοποιεί. Η P2V ξεχωρίζει, όπως και οι προηγούμενες motherboards, από τη δυνατότητα ελέγχου πληθώρας παραμέτρων, τον 8X πολλαπλασιαστή και τον δίαυλο των 150MHz μέγιστης συχνότητας, που της προσδίδουν εξαιρετική αντοχή στο χρόνο και απεριόριστες δυνατότητες για overclocking. Είναι η πιο φθηνή motherboard στην αγορά που φέρει τέτοιες δυνατότητες, ενώ συνοδεύεται και από την εγγύηση που προσφέρει το όνομα της Asus. Δυστυχώς, δεν είναι δυνατό να επέμβουμε στην τάση λειτουργίας του επεξεργαστή. Η motherboard περιλαμβάνει 4 PCI και 3 ISA slots, κα-



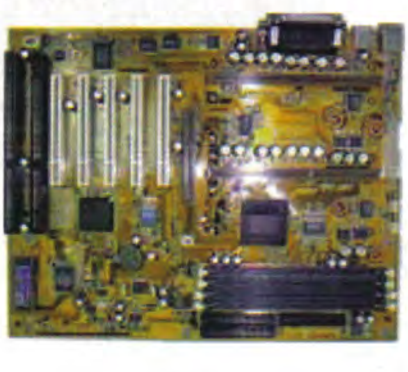
θώς και 3 DIMM sockets για την υποστήριξη μνήμης 768MB (από τα PCI slots μόνο τα 2 είναι bus-mastered λόγω περιορισμών της αρχιτεκτονικής του chipset). Επιπλέον, διαθέτει εξελιγμένα χαρακτηριστικά όπως προστασία του επεξεργαστή από υπερθέρμανση και ρύθμιση της χρήσης της CPU, όταν ο υπολογιστής βρίσκεται σε κατάσταση "suspend". Υποστηρίζει επίσης ενεργοποίηση του συστήματος από modem, πληκτρολόγιο, mouse κ.λπ. Η τιμή της είναι 41.000 δρχ. Σημειώνουμε πως όλες οι motherboards της Asus υποστηρίζουν τον Pentium III με τις νεότερες εκδόσεις του BIOS.

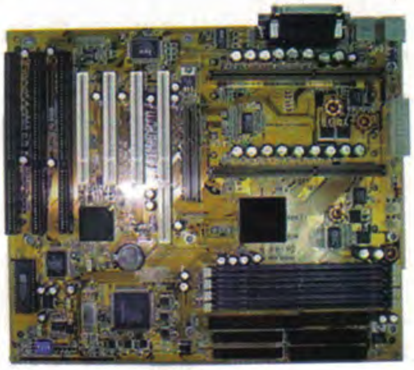
Η Chaintech προσφέρει τη φθηνότερη motherboard που θα βρείτε στην αγορά, με ενσωματωμένο



SCSI controller. Με λιγότερο από 77.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ αποκτάτε το μοντέλο 6BTS, που περιλαμβάνει το ολοκληρωμένο AIC-7880 της Adaptec. Το εν λόγω ολοκληρωμένο ακολουθεί το πρωτόκολλο Ultra Wide SCSI και βασίζεται στον -ακόμα και σήμερα- κορυφαίο controller AHA-2940UW της Adaptec. Η motherboard διαθέτει 4 PCI και 3 ISA slots, καθώς και 4 DIMM sockets. Η Chaintech διαθέτει κύκλωμα για την εποπτεία τάσεων και θερμοκρασίας καθώς και για τις στροφές των ανεμιστήρων. Οι ρυθμίσεις για τις παραμέτρους λειτουργίας του επεξεργαστή πραγματοποιούνται μέσα από το BIOS με το μενού SeePU, όπως και σε άλλα μοντέλα του ίδιου κατασκευαστή. Αξίζει να σημειωθεί πως το εγχειρίδιο χρήσης είναι αρκετά αναλυτικό και εκτεταμένο, παρέχοντας πληροφορίες συνδεσμολογίας και για τον SCSI controller. Με τη νεότερη έκδοση του BIOS η motherboard υποστηρίζει μέγιστο πολλαπλασιαστή 6.5X και τους επεξεργαστές Pentium III. Τις motherboards της Chaintech θα βρείτε αποκλειστικά στα καταστήματα "Πλαίσιο", τηλ.: 3844001.

Η Gigabyte δεν είναι ευρέως γνωστή στη χώρα μας, αλλά στο εξωτερικό οι motherboards που παράγει θεωρούνται κορυφαίες σε ό,τι αφορά την ποιότητα και την αξιοπιστία. Δεν είναι τυχαίο άλλωστε το γεγονός ότι η εταιρία έχει κερδίσει αμέτρητες διακρίσεις από τους αρμόδιους φορείς, τόσο για τα ίδια τα προϊόντα της





όσο και για τη διαδικασία παραγωγής τους.

Το μοντέλο GA-6BXE είναι μία καθ' όλα



σύγχρονη motherboard, με αναπτυγμένα τεχνικά χαρακτηριστικά και εξαίρετη ποιότητα κατασκευής. Διαθέτει πολλαπλασιαστή 6.5X (το manual αναφέρει 5.5X) και υποστηρίζει συχνότητες διαύλου έως και 133MHz. Η επιλογή της επιθυμητής συχνότητας πραγματοποιείται εύκολα και γρήγορα μέσω dip switches, ενώ, όπως και στις περισσότερες motherboards, δεν είναι δυνατό να μεταβάλουμε το

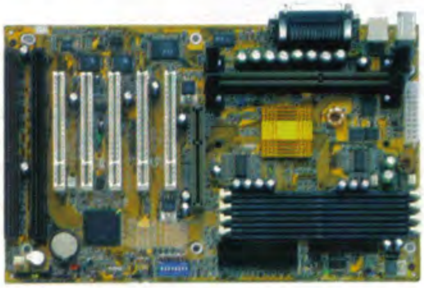


διαιρέτη του PCI ή του AGP bus, οπότε δεν μπορεί να προταθεί ως η πιο καλή λύση για overclocking. Ωστόσο, μπορεί να προταθεί για τα συστήματα των περισσότερων χρηστών, δεδομένου του ότι είναι εκπληκτικά σταθερή και αρκετά γρήγορη. Διαθέτει 5 PCI και 2 ISA υποδοχές, καθώς και 4 DIMM sockets για την τοποθέτηση μνήμης έως και 1GB. Η GA-6BXE περιλαμβάνει εξελιγμένο σύστημα εποπτείας των τάσεων, της θερμοκρασίας αλλά και των στροφών των ανεμιστήρων που είναι συνδεδεμένοι επάνω της. Επιπλέον, διαθέτει κύκλωμα προστασίας που μειώνει την ισχύ του επεξεργαστή, όταν αντιληφθεί εκτός ορίων θερμοκρασία, και τον θέτει οριστικά εκτός λειτουργίας όταν η θερμοκρασία ξεπεράσει τα επικίν-



δυνα όρια. Το εν λόγω κύκλωμα διαθέτει και ηχητική ειδοποίηση, ενώ είναι ανεξάρτητο από το λειτουργικό σύστημα. Το σύστημα όπου είναι τοποθετημένη η motherboard είναι δυνατόν να ενεργοποιηθεί με τη χρήση mouse ή πληκτρολόγιου, μέσω modem, RTC ή δικτύου LAN. Επιπλέον, η motherboard υποστηρίζει πλήρως το χαρακτηριστικό ACPI, ενώ συνοδεύεται από πληθώρα utilities. Η τιμή της είναι 38.000 δρχ. συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.

Στα ίδια χνάρια κινείται και το νεότερο μο-



ντέλο GA-BX2000, που κοστίζει 43.000 δρχ. Η συγκεκριμένη motherboard διαθέτει επιπλέον τις τεχνολογίες DualBIOS και STR (Suspend to RAM). Η πρώτη εγγυάται την άριστη λειτουργία του BIOS σε όλες τις περιπτώσεις, αφού υπάρχει εφεδρικό αντίγραφο σε δεύτερο chip, ενώ η δεύτερη χρησιμοποιείται από το χαρακτηριστικό ACPI, ώστε ο υπολογιστής να τίθεται σε κατάσταση πλήρους λειτουργίας εντός λίγων δευτερολέπτων.

Το μοντέλο GA-6BXDS βασίζεται στην τεχνολογία του GA-6BXE, αλλά απευθύνεται στους επαγγελματίες, καθ' ότι δέχεται δύο επεξεργαστές, ενώ περιλαμβάνει και ενσωματωμένο SCSI controller δύο καναλιών βασιζόμενο στο ολοκληρωμένο AIC-7895 της Adaptec, που ακολουθεί το πρωτόκολλο Ultra Wide SCSI. Η τιμή του είναι 116.000 δρχ. Το μοντέλο GA-6BXDU προχωρεί ένα βήμα παραπέρα προσφέροντας ό,τι πιο σύγχρονο στον τομέα των SCSI controllers με τη συνδρομή του κορυφαίου ολοκληρωμένου AIC-7896 της Adaptec. Το συγκεκριμένο μοντέλο κοστίζει -ούτε λίγο ούτε πολύ- 171.000 δρχ. Οι ανωτέρω motherboards βγαίνουν και σε έκδοση με ικανότητα υποδοχής ενός επεξεργαστή. Οι τιμές τους βρίσκονται στις 90.000 δρχ. (για το μοντέλο GA-6BXS) και 109.000 δρχ. αντίστοιχα (για το μοντέλο GA-6BXU). Για όσους θέλουν απλώς δυνατότητα τοποθέτησης δύο επεξεργαστών και δεν ενδιαφέρονται για τον ενσωματωμένο SCSI controller, η εταιρία προσφέρει το μοντέλο GA-6BXD, που κοστίζει μόλις 61.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ.

Όλες οι motherboards της Gigabyte υποστηρίζουν 6.5X μέγιστο πολλαπλασιαστή και τους επεξεργαστές Pentium III με την προσθήκη των νεότερων BIOS.

ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΩΝ

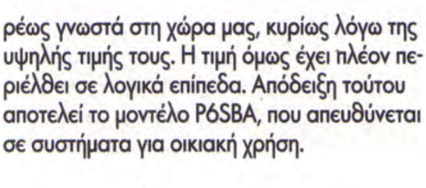
ACPI: **Τα αρχικά σημαίνουν "Advanced Configuration and Power Interface". Είναι σύστημα διαχείρισης ενέργειας περισσότερο εξελιγμένο σε σχέση με το παλαιότερο APM (Advanced Power Management), που χρησιμοποιείται κατά κόρον στους σημερινούς προσωπικούς υπολογιστές. Το ACPI αξιοποιείται εν μέρει σήμερα, καθώς οι προδιαγραφές του δεν υποστηρίζονται πάντα από το hardware, αλλά αναμένεται να υποστηριχθεί πλήρως στο άμεσο μέλλον, καθώς προσφέρει εντυπωσιακές δυνατότητες.**

Συχνότητα διαύλου: **Η τιμή της συχνότητας επικοινωνίας επεξεργαστή και κύριας μνήμης. Στους Celeron επεξεργαστές έχει τιμή 66MHz, ενώ στους νεότερους Pentium II και Pentium III 100MHz.**

Πολλαπλασιαστής: **Ο λόγος της εσωτερικής συχνότητας του επεξεργαστή προς τη συχνότητα διαύλου. Για παράδειγμα, ο Pentium III στα 500MHz διαθέτει συχνότητα διαύλου 100MHz, οπότε έχει τιμή πολλαπλασιαστή ίση με 5 (5x100).**

Ultra2 SCSI: **Το νεότερο πρωτόκολλο SCSI που εξασφαλίζει ταχύτητες μεταφοράς έως και 80MB/s έναντι 40MB/s του παλαιότερου Ultra Wide SCSI.**

Η Supermicro είναι μία αμερικανική εταιρία που σχεδιάζει motherboards οι οποίες απευθύνονται σε περιβάλλοντα ιδιαίτερων απαιτήσεων. Τα προϊόντα της παρουσίαζαν ανέκαθεν εξαίρετη ποιότητα κατασκευής, αλλά δεν έγιναν ποτέ ευ-



ρέως γνωστά στη χώρα μας, κυρίως λόγω της υψηλής τιμής τους. Η τιμή όμως έχει πλέον περιέλθει σε λογικά επίπεδα. Απόδειξη τούτου αποτελεί το μοντέλο P6SBA, που απευθύνεται σε συστήματα για οικιακή χρήση.

Η σταθερότητα που παρουσιάζει η motherboard κατά τη λειτουργία της είναι κορυφαία, ενώ σε αντίστοιχα επίπεδα βρίσκονται και οι επιδόσεις της. Το BIOS προέρχεται από την AMI και παρέχει πληθώρα επιλογών για οποιεσδήποτε ρυθμίσεις. Όσοι όμως θέλουν να κάνουν overclocking στον επεξεργαστή τους, θα απογοητευτούν από τις συχνότητες διαύλου που εντοπίζονται σε 66 ή 100MHz, καθώς και από τον πολλαπλασιαστή που δεν ξεπερνά την τιμή 6X. Η ρύθμιση πραγματοποιείται μέσω jumpers. Οι περιορισμένες συχνότητες διαύλου δεν πρέπει να μας προκαλούν εντύπωση σε μία motherboard, σκοπός της οποίας δεν είναι το overclocking αλλά η αυστηρή τήρηση των προδιαγραφών του κατασκευαστή για όσο το δυνατόν πιο απρόσκοπτη λειτουργία. Η P6SBA παρέχει έλεγχο των τάσεων, της θερμοκρασίας επεξεργαστή και case και των τριών ανεμιστήρων που μπορεί να συνδέσει ο χρήστης. Σε περίπτωση υπερθέρμανσης του επεξεργαστή, δε, ενεργοποιεί και ηχητικό συναγερμό. Συνοδεύεται επίσης από ένα υπερπλήρες εγχειρίδιο χρήσεως, που παρέχει οδηγίες εγκατάστασης αλλά και οδηγό επίλυσης προβλημάτων. Η motherboard διαθέτει 3 DIMM sockets για την υποστήριξη 384MB SDRAM μνήμης, καθώς και 4 PCI και 3 ISA slots. Το συνοδευτικό software είναι εξαιρετικά πλούσιο, ενώ υποστηρίζονται τα χαρακτηριστικά ACPI και Wake-on-LAN. Η τιμή της motherboard είναι 52.000 δρχ. μαζί με το ΦΠΑ και θα τη βρείτε στο κατάστημα "Top Systems", τηλ.: 6006405.

■

Ο διάλογος είναι αποκαλυπτικός και σας τον μεταφέρω, αγαπητοί αναγνώστες, για να μπορέσετε και εσείς να πάρετε μία αληθινή γεύση από τη ζωή ή καλύτερα τις τεχνολογικές ανησυχίες ενός σημερινού τριαντάρη, που εδώ και πολλά χρόνια ασχολείται με τους υπολογιστές και τον τελευταίο καιρό έχει στραφεί στο home theater:

- Λέω ν' αλλάξω τον προβολέα μου...
- Μα, πριν από έξι μήνες δεν τον αγόρασες;
- Ναι, αλλά είναι ευκαιρία τώρα το καλοκαίρι που θα ταξιδέψω στη Βοστόνη να πάρω έναν Philips "άλλο πράγμα"...
- Μα, και με τον Sony ευχαριστημένος δεν είσαι;
- Μμμ, ναι, αλλά ο άλλος είναι πιο φωτεινός...
- Τουλάχιστον θα τον αγοράσεις όσο θα πουλήσεις τον παλιό;

ΠΡΟΒΟΛΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ



Μέχρι πριν από λίγα χρόνια η standard συσκευή παρακολούθησης μίας κινηματογραφικής ταινίας στο σπίτι ήταν η τηλεόραση. Σήμερα, ένας νέος αντίπαλος έχει κάνει την εμφάνισή του. Πρόκειται για τον προβολέα, ο οποίος αρχίζει να κερδίζει "πόντους" στο χώρο αυτό. Με την εμφάνιση του home cinema, μάλιστα, η θέση του γίνεται όλο και πιο σημαντική!

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

ΕΥΚΟΛΗ & ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΗ

- Ε, ναι, δηλαδή όχι. Θα βάλω και 200 χιλιάδες...

Οι παλιοί αναγνώστες σίγουρα θα αναγνώρισαν από τα παραπάνω λόγια πως ο τριαντάρης που θέλει να αλλάξει τον προβολέα που μόλις πριν από έξι μήνες αγόρασε είναι ο Σπύρος. Ναι, ναι, ο φίλος που με μύησε στα μυστικά του οικιακού κινηματογράφου, για τα οποία σας μίλησα στο πρώτο κομμάτι της στήλης αυτής, πριν από λίγους μήνες. Μεταφέρω εδώ το διάλογο για να σας δείξω πως και στο χώρο του home theater τα πράγματα είναι ρευστά και συνεχώς βελτιούμενα, χωρίς βέβαια να έχουν φθάσει στο σημείο των υπολογιστών, όπου... σχεδόν κάθε μήνα πρέπει όλο και κάτι να αλλάζεις στο σύστημά σου για να διατηρείται κάπως... επίκαιρο τεχνολογικά!

ΠΕΡΙ ΠΡΟΒΟΛΕΩΝ

Αρκετά, όμως, με τα εισαγωγικά. Ας δούμε το θέμα αυτού του μήνα που είναι -τι άλλο;- οι προβολείς. Οι προβολείς, ανάλογα με τη θέση που τοποθετούνται στο χώρο, μπορούν να χωριστούν σε εμπρόσθιας και οπίσθιας προβολής.

Τα συστήματα οπίσθιας προβολής είναι προβολείς τεχνολογίας CRT, οι οποίοι μάλιστα δεν είναι απαραίτητο να αποτελούν ξεχωριστό από την οθόνη τμήμα. Αντίθετα, συχνά οι προβολείς τέτοιου τύπου είναι απλώς μία... συσκευή τηλεόρασης με διαγώνιο οθόνης 40 έως 60 ίντσες ή και μεγαλύτερη, ενώ υπάρχουν και αυτόνομες συσκευές οπίσθιας προβολής, οι οποίες με τη χρήση κατάλληλα τοποθετημένων καθρεπτών στέλνουν την εικόνα στην οθόνη.



Ως προς τη χρήση των προβολέων τέτοιου τύπου μπορούμε να πούμε πολύ συνοπτικά πως δεν ενδείκνυνται τόσο για οικιακή χρήση, αφού από τη μία μεριά τα χρώματά τους δεν είναι πολύ φωτεινά και ζωντανά, ενώ από την άλλη η παρακολούθηση της προβολής θα πρέπει να γίνεται αυστηρά μέσα σε μία μικρή γωνία λίγων μοιρών από τη νοητή, κάθετη σε αυτούς ευθεία, γιατί όποιος είναι πολύ δεξιά ή πολύ αριστερά απλώς βλέπει ελάχιστα. Τέλος, όπως είναι προφανές, η τιμή τέτοιων προβολικών συστημάτων (ειδικά σε τηλεοράσεις διαγωνίου 50 ή και περισσότερων ιντσών) μετριέται σε εκατομμύρια.

Αναφερθήκαμε αρχικά -και πολύ συνοπτικά- στα συστήματα οπίσθιας προβολής, για να πε-

ράσουμε στη συνέχεια στους προβολείς εκείνους οι οποίοι ενδείκνυνται για παρακολούθηση κινηματογραφικών ταινιών από DVD (φυσικά, με τη χρήση τηλεοπτικού δέκτη -τηλεόρασης ή video- και οποιωνδήποτε άλλων εκπομπών, αλλά, προσωπικά, πιστεύω ότι δεν αξίζει να βλέπεις σε οθόνη τεράστιων διαστάσεων τον κ. Τζουμάκα να "συνεντευξιάζεται" με τον κ. Ευαγγελάτο, προτιμώ τη Νικόλ Κίντμαν!).



Ας δούμε, λοιπόν, αναλυτικότερα ποια είναι η κατάσταση σήμερα στον τομέα των εμπρόσθιων προβολέων, ενός εξαιρετικά σημαντικού συστατικού στοιχείου του γενικότερου συστήματος που ακούει στο όνομα Home Theater ή Home Cinema ή απλά Οικιακός Κινηματογράφος.

Οι τεχνολογίες που βρίσκονται σήμερα σε ισχύ όσον αφορά στους προβολείς είναι δύο: CRT και LCD (μία τρίτη, DLP, θεωρείται ακόμη νέα και δεν θα αναφερθούμε προς το παρόν σε αυτήν).

ΠΡΟΒΟΛΕΙΣ CRT

Αρχικά θα ασχοληθούμε με την τεχνολογία CRT, δηλαδή με την τεχνολογία του σωλήνα καθοδικών ακτίνων. Κάτι σημαντικό που πρέπει να τονιστεί εξαρχής είναι το γεγονός πως η συγκεκριμένη τεχνολογία μετρά ήδη σχεδόν εκατό χρόνια ζωής, άρα είναι δοκιμασμένη και "σίγουρη".

Οι προβολείς της εν λόγω κατηγορίας προσφέρουν μία εξαιρετικά ομοιόμορφη και συνεχή εικόνα, γεγονός που οφείλεται τόσο στη μεγάλη επιφάνεια εκπομπής του φωτός όσο και στην εσωτερική επίστρωσή της με φώσφορο. Το πλεονέκτημα αυτό έχει κάνει τους προβολείς CRT ιδιαίτερα δημοφιλείς στους οπαδούς του οικιακού κινηματογράφου.

Ενα άλλο στοιχείο υπέρ των συγκεκριμένων προβολέων είναι η σωστή αίσθηση του μαύρου χρώματος που έχει κάποιος όταν παρακολουθεί μία προβολή με τη χρήση ενός τέτοιου προβολέα. Το θέμα του "μαύρου" μαύρου είναι πολύ κρίσιμο, αφού συχνά φίλοι του σινεμά παραπονιούνται πως παρακολουθώντας την οικιακή προβολή μίας κινηματογραφικής ταινίας δεν βλέπουν "κατάμαυρο" μαύρο, γεγονός αρκετά εκνευριστικό, αφού δεν επιτρέπει τη σωστή -κατά το σκηνοθέτη- μετάδοση της σκοτεινής ατμόσφαιρας πολλών ταινιών (ιδίως αστυνομικών, film-noir κ.λπ.).

Τέλος, θα πρέπει να τονιστεί πως οι προβολείς CRT είναι συμβατοί με όλα τα σημερινά αλλά και τα μελλοντικά συστήματα (formats)



ΨΗΦΙΑΚΟΣ... ΚΑΘΡΕΦΤΗΣ ΟΜΟΡΦΙΑΣ

"Καθρέφτη, καθρεφτάκι μου, ποια είναι η πιο όμορφη;" Ολοι θα θυμάστε τη φράση αυτή από τα παραμύθια με μάγισσες! Βέβαια, στη σημερινή εποχή -κατά... κοινή παραδοχή- οι μάγισσες έχουν εκλείψει, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως έχει εκλείψει και η διάθεση για την αναζήτηση της ομορφότερης! Και φυσικά, η αναζήτηση αυτή δεν θα μπορούσε να γίνεται στις μέρες μας με τον παλιό, παραδοσιακό και... αναλογικό τρόπο του καθρέφτη. Σήμερα που όλα τείνουν να γίνουν ψηφιακά, πώς αλλιώς θα μπορούσαμε να μετρήσουμε την ομορφιά παρά με το κατάλληλο software (όχι, δεν ήρθαν -ακόμη τουλάχιστον- οι ψηφιακοί καθρέφτες).



Ας γίνουμε, όμως, πιο συγκεκριμένοι. "Η ομορφιά είναι μετρήσιμη" ισχυρίζεται ένας γιατρός που πραγματοποιεί εγχειρήσεις πλαστικής προσώπου στο Μόναχο της Γερμανίας και για να το αποδείξει έχει εγκαταστήσει ήδη στον υπολογιστή του ιατρείου του ειδικό λογισμικό, με το οποίο είναι δυνατή η μέτρηση της ανθρώπινης ομορφιάς. Πώς γίνεται αυτό; Απλώς, κατά τη δημιουργία του προγράμματος υπολογίστηκαν και ενσωματώθηκαν σε αυτό ως παράμετροι ορισμένα σημεία κάθε προσώπου τα οποία πρέπει να συμπίπτουν όσο το δυνατόν περισσότερο με τα αντίστοιχα ενός προσώπου-προτύπου, το οποίο σχηματίστηκε βάσει πολύπλοκων μετρήσεων. Μάλιστα, από τους δημιουργούς του software προτάθηκε ο όρος Beauty-Quotient ή BQ κατ' αντιστοιχία με τον γνωστό όρο IQ (Intelligence-Quotient), που ως γνωστό αντιπροσωπεύει το βαθμό ευφυΐας ενός ατόμου.

Φυσικά, το κρίσιμο σημείο, δηλαδή αυτός ακριβώς ο υπολογισμός του πρότυπου προσώπου με βάση το οποίο πραγματοποιούνται οι μετρήσεις και συγκρίνονται τα πρόσωπα, είναι μάλλον υποκειμενικό, αλλά αυτό δεν εμπόδισε το γερμανικό περιοδικό "Bunte" σε τεύχος του περασμένου Απριλίου να δοκιμάσει να μετρήσει τέσσερις γνωστές καλλονές. Τα αποτελέσματα παρατίθενται ακολούθως - οι εκτιμήσεις δικές σας!



Claudia Schiffer, 28 ετών, μοντέλο: BQ 92%
Heike Makatsch, 27 ετών, ηθοποιός: BQ 91%
Jodie Foster, 36 ετών, ηθοποιός: BQ 82%
Gwyneth Paltrow, 25 ετών, ηθοποιός: BQ 79%



video, και ειδικότερα με την επερχόμενη Τηλεόραση Υψηλής Ευκρίνειας (HDTV).

Βέβαια, υπάρχουν και μειονεκτήματα, στα κυριότερα από τα οποία συγκαταλέγονται το μεγάλο βάρος αλλά και ο μεγάλος όγκος που καταλαμβάνουν. Τα δύο αυτά στοιχεία μπορεί να σας δυσκολέψουν πολύ κατά την



τοποθέτησή τους στην οροφή του σαλονιού ή του καθιστικού σας, αφού θα απαιτήσουν μεγάλη προσοχή, πολύ σταθερή στερέωση και αρκετά υψηλό κόστος κατασκευής.

Επίσης, δεν θα πρέπει να ξεχνάτε πως οι προβολείς CRT απαιτούν χρονοβόρα ρύθμιση, μέχρι να φτάσουν στο σημείο να αποδώσουν το μέγιστο της ποιότητας που έχουν εκ κατασκευής τη δυνατότητα να υποστηρίξουν. Εκτός από αυτό όμως, και η ίδια η ρύθμισή τους δεν είναι εύκολη - ίσως χρειαστεί να ζητήσετε τη βοήθεια ενός ειδικού, ώστε να μπορείτε στο μέλλον να απολαμβάνετε τα πλεονεκτήματά τους.



ΠΡΟΒΟΛΕΙΣ LCD

Ας περάσουμε τώρα στους προβολείς τεχνολογίας LCD, οι οποίοι κατασκευάζονται από πολλές εταιρίες παγκοσμίως και είναι σήμερα πολύ δημοφιλείς στο χώρο του οικιακού κινηματογράφου.

Ενα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα των προβολέων LCD πέρα από τη σχετικά χαμηλή τιμή τους (αυτό δεν είναι... τεχνολογικό πλεονέκτημα) είναι η υψηλή φωτεινότητα που προσφέρουν, η οποία μπορεί να φθάσει τα 800 lumens. Το γεγονός αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό (συγκρίνετέ το με τους προβολείς CRT, η φωτεινότητα των οποίων κυμαίνεται μεταξύ 160-220 lumens). Πάντως, αυτό δεν θα πρέπει να σας κάνει να πιστέψετε πως χρησιμοποιώντας έναν προβολέα LCD θα έχετε διπλάσια ή και τριπλάσια φωτεινότητα από αυτή που προσφέρει ένας προβολέας CRT, εξαιτίας της ίδιας της φύσης της μονάδας μέτρησης της φωτεινότητας (lumen).

Ενα άλλο, καθαρό πλεονέκτημα των προβολέων τύπου LCD είναι η εύκολη και η γρήγορη ρύθμισή τους. Στην ουσία απλά δεν χρειάζονται ρύθμιση. Είναι μία από τις συσκευές-παραδείγματα του όρου plug'n'play, αφού το μόνο που χρειάζονται για να λειτουργήσουν σωστά είναι ηλεκτρικό ρεύμα. Επίσης, έχουν μικρές διαστάσεις και ταυτόχρονα είναι αρκετά ελαφριοί, στοιχεία που τους καθιστούν ιδιαίτερα δημοφιλείς, αφού δεν χρειάζεται καν να

ΤΕΧΝΗΤΟ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΟ...: ΤΙ ΑΛΛΟ ΘΑ ΔΟΥΜΕ ΑΚΟΜΗ;

Σκύλος: Ο καλύτερος φίλος του ανθρώπου, έτσι δεν μάθαμε από μικροί; Χμ, πολλά μάθαμε από μικροί, αλλά τώρα φαίνεται πως θα χρειαστεί να τα αναθεωρήσουμε. Ετσι και με τους σκύλους. Οχι γιατί τα συμπαθέστατα τετράποδα δεν είναι πια φίλοι μας, κάθε άλλο. Απλώς η ψηφιακή δίνη εισβάλλει καθημερινά σε όλο και περισσότερους τομείς της σύγχρονης ζωής και συχνά αντικαθιστά το φυσικό με το τεχνητό. Κάτι τέτοιο συνέβη και στην περίπτωση αυτή και το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό: ένας τεχνητός σκύλος, που ακούει στο όνομα AIBO (όρος προερχόμενος από τις λέξεις "ρομπότ τεχνητής ευφυΐας") και ο οποίος στα ιαπωνικά σημαίνει σύντροφος.



Ο AIBO μοιάζει, συμπεριφέρεται και γαβγίζει σαν σκύλος, αλλά δεν είναι πραγματικός σκύλος, δεν είναι ένα φυσικό, έμψυχο ον, παρά ακόμη ένα ρομπότ με πολλές ιδιαιτερότητες και... δεξιοτεχνίες! Κατασκευάστηκε πρόσφατα από την εταιρία Sony μόνο και μόνο για να ψυχαγωγεί τους ιδιοκτήτες του.

Ο AIBO έχει το μέγεθος ενός τσιουάουα, ζυγίζει 1,6 κιλά έχει ύψος 26,6 εκατοστά του μέτρου, λειτουργεί με επαναφορτιζόμενη μπαταρία λιθίου (κρατάει λιγότερο από μία ώρα) και είναι αρκετά έξυπνος ώστε να συμπεριφέρεται όπως περίπου ένας αληθινός σκύλος, αφού ενσωματώνει έναν αρκετά προηγμένο μηχανισμό.

Πιο συγκεκριμένα, διαθέτει ενσωματωμένη κάμερα, υπέρυθρους αισθητήρες (στην ουρά για να την κουνά από "ευχαρίστηση" και στο κεφάλι για να δείχνει ικανοποιημένος όταν τον χαϊδεύουμε!), ηχεία, ακόμη και γυροσκόπιο για τη διατήρηση της ισορροπίας του. Με όλα αυτά και με τη βοήθεια ειδικών προγραμμάτων (software) είναι σε θέση να καταλαβαίνει τη διαφορά ενός φιλικού χαδιού από μία επίπληξη και να δείχνει τη χαρά του κουνώντας την ουρά ή εμφανίζοντας φως στα μάτια του. Απέχει πολύ βέβαια από έναν αληθινό σκύλο, ωστόσο από τους κατασκευαστές του έχει καταβληθεί κάθε προσπάθεια ώστε οι κινήσεις αλλά και οι αντιδράσεις του να μοιάζουν όσο το δυνατό περισσότερο με αυτές των αληθινών σκύλων.

Ολες οι προαναφερθείσες δυνατότητές του οφείλονται βέβαια στην υπολογιστική ισχύ του, η οποία βασίζεται σε έναν επεξεργαστή RISC που τρέχει στα 100MHz και στη μνήμη RAM των 16MB, ενώ φυσικά δέχεται και τη Memory Stick (πατέντα της Sony).

Η ιαπωνική Sony θα ξεκινήσει σε λίγες εβδομάδες την πώλησή του -αποκλειστικά μέσω Internet- και η τιμή διάθεσής του θα είναι περίπου 2.300 δολάρια. Σύμφωνα με τις εκτιμήσεις της Sony, τουλάχιστον σε πρώτη φάση οι πωλήσεις του αναμένεται να φθάσουν τα 3.000 κομμάτια στην Ιαπωνία και τα 2.300 στις Ηνωμένες Πολιτείες.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το σκύλο-ρομπότ της Sony AIBO μπορείτε να απευθύνεστε στο site της εταιρίας στο Internet και πιο συγκεκριμένα στη διεύθυνση: www.world.sony.com/robot.

βρίσκονται κάπου μόνιμα τοποθετημένοι. Απλώς, λίγο πριν να αρχίσει η προβολή, αρκεί να τοποθετηθούν απέναντι από την οθόνη, να συνδεθούν στην ηλεκτρική παροχή και... αυτό είναι!

Περνώντας τώρα στα μειονεκτήματα, ας ξεκινήσουμε από... το χειρότερο: Στους προβολείς LCD είναι δυνατό να διακρίνουμε τη δομή της εικόνας (pixelization). Η σωστότερη αντιμετώπιση του προβλήματος είναι η αγορά ενός προβολέα με όσο το δυνατό καλύτερη ανάλυση (δηλαδή, περισσότερα εικονοστοιχεία στην παραγόμενη εικόνα), ενώ μία δεύτερη λύση είναι η (συμπληρωματική) αγορά ενός φίλτρου de-pixelization, το οποίο αναλαμβάνει να ομογενοποιήσει την εικόνα που παράγεται από τον προβολέα. Πάντως, τέτοιου είδους φίλτρα είναι κάπως ακριβά (η τιμή τους φθάνει τα 500 δολάρια), αλλά αν παρ' όλ' αυτά θα θέλατε να αποκτήσετε ένα, η καλύτερη λύση είναι τα προϊόντα της εταιρίας Cynus Imaging.



Ενα άλλο μειονέκτημα των προβολέων LCD είναι η μη σωστή απόδοση του μαύρου χρώματος. Στο πρόβλημα αυτό αναφερθήκαμε στην προηγούμενη ενότητα, δεν θεωρούμε όμως ότι είναι εξαιρετικά κρίσιμο, αφού δύσκολα θα το παρατηρήσει κάποιος κατά τη διάρκεια μίας οικιακής προβολής, που λαμβάνει χώρα σε ένα εντελώς σκοτεινό δωμάτιο. (σ.σ.: Σπύρο, κάτι ξέρεις εσύ, που κλείνεις και τις γρίλιες!)

Τέλος, υπάρχει και ο θόρυβος. Εξαιτίας της ίδιας της φύσης της χρησιμοποιούμενης τεχνολογίας, απαιτείται η ύπαρξη ανεμιστήρα στο εσωτερικό ενός προβολέα LCD, ώστε η θερμοκρασία να μην υπερβαίνει τα ανεκτά όρια λειτουργίας της συσκευής. Ετσι, δεν θα πρέπει να ξεχνάτε ότι σε όλη τη διάρκεια της προβολής θα υπάρχει και ένας άσχετος με την ταινία, διαρκής θόρυβος, ο οποίος θα ακούγεται ή δεν θα ακούγεται ενοχλητικά, ανάλογα με την ποιότητα κατασκευής και, βέβαια, ανάλογα... με την ένταση της ηχητικής μπάντας της ταινίας (τρέμε Αγγελόπουλε...).



Στις εικόνες που συνοδεύουν το κείμενο θα δείτε ορισμένα χαρακτηριστικά παραδείγματα προβολέων CRT και LCD. Προτού αποφασίσετε πάντως την αγορά ενός συγκεκριμένου μοντέλου, μην ξεχάσετε... να το δείτε, δηλαδή να παρακολουθήσετε οπωσδήποτε μία προβολή με τη χρήση του προβολέα αυτού, ώστε να διαπιστώσετε με τα μάτια σας την απόδοσή του. Και μην κατηγορείτε τη στήλη πως σας παρασύρει σε αλόγιστη σπατάλη χρημάτων: Η απόλαυση έχει πάντα το τίμημά της, και εμείς δεν φέρουμε καμία ευθύνη γι' αυτό! PC

JAGA: ΚΟΜΨΟ & ΣΚΛΗΡΟΤΡΑΧΗΛΟ!



Κυκλοφόρησε πρόσφατα στην αγορά η νέα σειρά ρολογιών Analog-Digitl της εταιρίας Jaga. Ανάμεσα στα πολλά και αξιόλογα κομμάτια ξεχωρίζει το μοντέλο AD09, το οποίο συνδυάζοντας το αναλογικό στοιχείο (δείκτες ωρών, λεπτών και δευτερολέπτων) με το ψηφιακό (ψηφιακή αναγραφή της ώρας) δίνει ένα καλό παράδειγμα για τη συνύπαρξη των δύο... κόσμων στη σύγχρονη εποχή μας: του αναλογικού με την κλασική ομορφιά και του ψηφιακού με την ακρίβεια και την αξιοπιστία του.

Τα βασικότερα χαρακτηριστικά του μοντέλου αυτού είναι τα ακόλουθα:

- ✔ Φωτιζόμενη οθόνη
- ✔ 100% αδιάβροχο έως τα 50 μέτρα
- ✔ Δυνατότητα αντίστροφης μέτρησης
- ✔ Χρονογράφος με δυνατότητα μνήμης 8 γύρων 1/100 sec
- ✔ Δύο ξυπνητήρια
- ✔ Ενδειξη ημέρας της εβδομάδας, ημερομηνίας
- ✔ Ενδειξη π.μ./μ.μ. και ώρας 12/24

ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΡΟΒΟΛΕΩΝ

	Υπέρ	Κατά
CRT		
	Ζεστά χρώματα χωρίς κόκκο	Μεγάλο βάρος, όγκος
	Μεγάλη διαγώνιος (έως 300 ίντσες)	Μεγάλο κόστος αντικατάστασης λάμπας
	Εκμετάλλευση HDTV	Δύσκολη-χρονοβόρα ρύθμιση
	Κυριότερες εταιρίες κατασκευής: Ampro, Barco, Seleco, Sony, Vidikron	
LCD		
	Υψηλή φωτεινότητα	Μεγάλος θόρυβος λειτουργίας
	Εύκολη εγκατάσταση	Ορατό pixelization
	Φορητοί	Μη σωστό μαύρο χρώμα
	Φθηνό κόστος	Μικρή διαγώνιος
	Κυριότερες εταιρίες κατασκευής: Ampro, Runco, Barco, Sharp, Epson, Sony, InFocus, NEC, Philips	
DLP		
	Μεγάλη φωτεινότητα	Νέα, αδοκίμαστη τεχνολογία
	Κυριότερη εταιρία κατασκευής: Davis	

ΘΥΕΛΛΑ ΚΑΥΤΩΝ GAMES ΘΑ ΤΑ... ΠΑΙΞΕΤΕ!

1ο CD-ROM

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΕΚΤΟΣ ΤΩΝ ΑΛΛΩΝ ΛΥΣΕΙΣ & GUIDES)

KING'S QUEST 8: Η αναλυτική λύση μεγάλου μέρους από το πρώτο κεφάλαιο της περιπέτειας

STARCRAFT/BROOD WAR: Τερματίστε βήμα προς βήμα τις πέντε πρώτες αποστολές που περιλαμβάνει η Protoss campaign

FIFA 99: Οδηγίες, κόλπα και στρατηγικές που θα σας βοηθήσουν να βγαίνετε πάντα νικητές από το γήπεδο!



2ο CD-ROM

Η ΑΠΟΘΕΩΣΗ ΤΩΝ DEMOS

➤ QUAKE 3 ➤ QUEST FOR GLORY 5 ➤ NBA LIVE 99 ➤ COMMANDOS 2 ➤ WORLD LEAGUE SOCCER 99

Ακόμη

➤ ALPHA CENTAURI ➤ GANGSTERS ➤ SWAT 2 ➤ CLOSE COMBAT 3 ➤ REDLINE ➤ DEAD RECKONING
➤ HEAVY GEAR 2 ➤ DELTA FORCE ➤ TONIC TROUBLE ➤ INFINITE WORLDS ➤ SHOGO



1ο CD-ROM

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΕ 4 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ-ΘΡΥΛΟΥΣ

BALDUR'S GATE: Το πρώτο μέρος της λύσης του δημοφιλούς RPG, μαζί με δεκάδες πορτρέτα & speeches

ALPHA CENTAURI: Πλήρης οδηγός στρατηγικής για το εκπληκτικό αυτό παιχνίδι του Sid Meier

QUAKE 1 & 2: Demos με τα καλύτερα παιχνίδια των πρωταθλητών στο Quake

STARCRAFT/BROOD WAR: Τερματίστε βήμα προς βήμα τις πέντε πρώτες αποστολές που περιλαμβάνει η Protoss campaign



2ο CD-ROM

ΘΥΕΛΛΑ ΝΕΩΝ DEMOS

➤ X-WING ALLIANCE ➤ DUKE NUKEM FOREVER ➤ CHAMPIONSHIP MANAGER 3 ➤ THE LONGEST JOURNEY ➤ SILVER

Ακόμη

➤ WORMS ARMAGEDDON ➤ ALLIENS vs PREDATOR (alien demo) ➤ VIRTUAL TENNIS ➤ FULLBURN
➤ JEFF'S GORDON RACING ➤ MACHINES ➤ ROADWARE



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Επιθυμώ να μου αποστείλετε το/α κάτωθι τεύχος/η του PC GAMES. Τιμή εκάστου τεύχους 1.500 δρχ.

ΕΠΩΝΥΜΟ .... ΟΝΟΜΑ .... ΗΛΙΚΙΑ* ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. .... ΗΜ/ΝΙΑ ....

ΤΕΥΧΟΣ ❒ PC GAMES ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ ❒ PC GAMES ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΤΕΜΑΧΙΑ .... ΤΙΜΗ ....

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

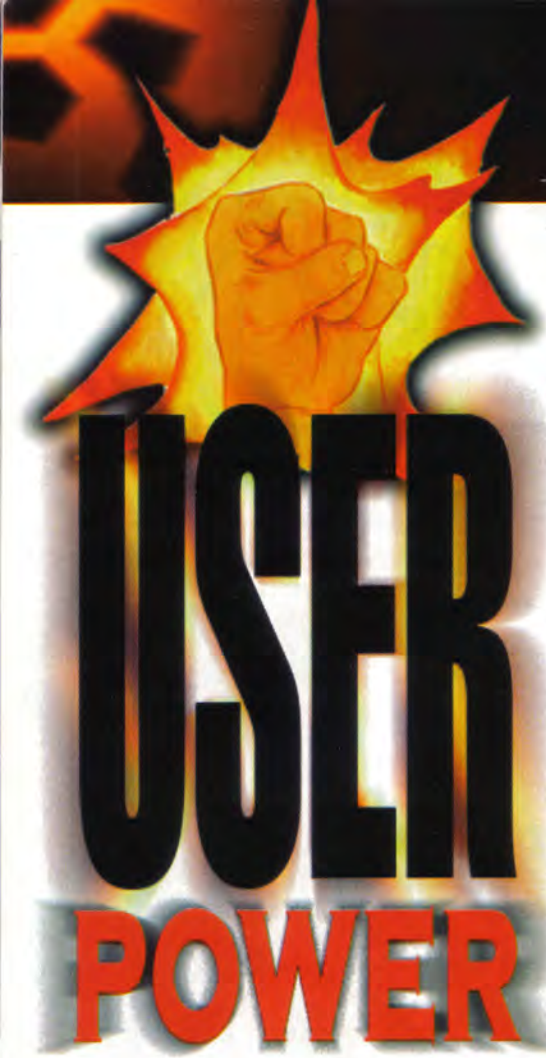
❒ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο .... ❒ Απέστειλα τραπεζική επιταγή Νο .... (προς Compupress A.E.)

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου:

❒ EUROCARD ❒ MASTERCARD ❒ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❒ VISA ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_| |_|_|

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

*Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη. *Για άτομα κάτω των 17 ετών η παραγγελία υπογράφεται από τον κηδεμόνα τους.*



ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ & ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ

Οσοι διαβάσατε τον προηγούμενο μήνα τη στήλη μας θα θυμάστε ασφαλώς τα προβλήματα που αντιμετώπισε ο συντάκτης μας Γιάννης Κωστάκης σερφάροντας ανέμελα στο Internet. Η απάντηση λοιπόν της FORTHnet ήρθε στα γραφεία μας και τη δημοσιεύουμε σε αυτό το τεύχος, μαζί με μια πολύ ενδιαφέρουσα επιστολή που λάβαμε από έναν αναγνώστη μας.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Η ασφάλεια στο Internet είναι ένα θέμα που προβληματίζει όσους από εμάς ταξιδεύουμε συχνά-πυκνά στα διάφορα στέκια του κυβερνοχώρου. Εχουμε μάλιστα την απαίτηση να μη μας παρακολουθεί κανείς και ακόμα περισσότερο να μην επεμβαίνει στις περιπλανήσεις αυτές. Οι κίνδυνοι από κάτι τέτοιο είναι άλλωστε προφανείς. Δεν είναι μόνο η περίπτωση κλοπής του αριθμού της πιστωτικής μας κάρτας (κάτι που παραλίγο να πάθει ο Γιάννης Κωστάκης, όπως διαβάσατε στο τεύχος Μαΐου) ή της παραβίασης άλλων σημαντικών δεδομένων που υπάρχουν στα PCs του καθενός μας, αλλά και πολλές άλλες, όπως η παρακολούθηση μιας ιδιωτικής συνομιλίας μεταξύ δύο χρηστών, η αλλοίωση στοιχείων που υπάρχουν σε ένα site κ.ο.κ. **Αναμέναμε συνεπώς με ιδιαίτερο ενδιαφέρον την απάντηση της FORTHnet για όλα αυτά που θίξαμε τον προηγούμενο μήνα και σας τη μεταφέρουμε εδώ αυτούσια και χωρίς σχόλια, προκειμένου να βγάλετε ανεπηρέαστοι τα συμπεράσματά σας:**

"Κύριε Διευθυντά,

Στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού σας φιλοξενήσατε άρθρο με θέμα 'Ασφάλεια στο Internet', στο οποίο ο συντάκτης σας κ. Κωστάκης αναφέρει ότι έπεσε θύμα παραβίασης προσωπικών δεδομένων στο Internet. Στη συγκεκριμένη περίπτωση ο κ. Κωστάκης, ή κάποιος που είχε πρόσβαση στον υπολογιστή του, 'έτρεξε' το συγκεκριμένο πρόγραμμα χωρίς να ξέρει από πού προέρχεται και για τι πρόγραμμα πρόκειται, με αποτέλεσμα τα όσα ακολούθησαν.

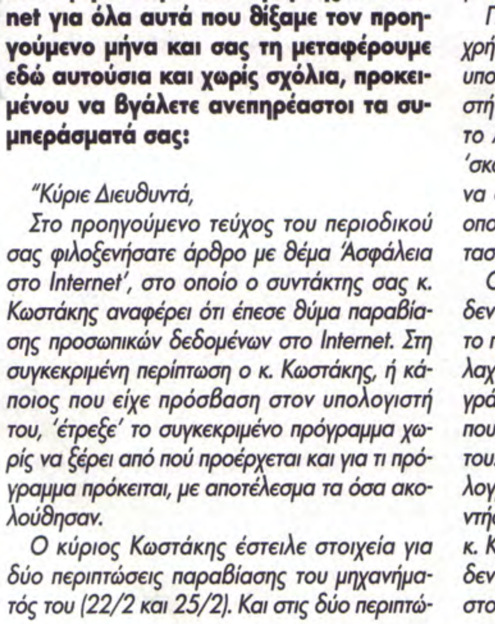
Ο κύριος Κωστάκης έστειλε στοιχεία για δύο περιπτώσεις παραβίασης του μηχανήματός του (22/2 και 25/2). Και στις δύο περιπτώσεις, οι κάτοχοι των λογαριασμών που χρησιμοποιήθηκαν σε αυτές τις επιθέσεις ενημερώθηκαν μέσω e-mail για το περιστατικό, τους έγιναν συστάσεις να σταματήσουν άμεσα τις προσπάθειες απόκτησης πρόσβασης σε ξένους υπολογιστές μέσω Internet και προειδοποιήθηκαν πως σε περίπτωση που συνεχιστούν οι ενοχλήσεις θα προωθηθεί ο φάκελός τους στις αρχές για διερεύνηση τυχόν ποινικών ή διοικητικών ευθυνών.

Αυτή είναι η τυπική διαδικασία που ακολουθούμε σε τέτοια περιστατικά και είναι αυτή που ορίζει η ελληνική νομοθεσία.

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα που δημιούργησε το πρόβλημα μπορεί να θεωρηθεί ως ένα από τα προγράμματα διαχείρισης από απόσταση, που ορισμένοι χρήστες χρησιμοποιούν εν γνώσει τους για να εργαστούν (π.χ. telnet).

Πρόβλημα ασφαλείας δημιουργείται όταν ο χρήστης το εγκαταστήσει, εν αγνοία του, στον υπολογιστή του, μια και καθιστά τον υπολογιστή προσβάσιμο σε εξωτερικούς εισβολείς. Για το λόγο αυτό και αρκετοί επίδοξοι hackers 'σκανάρουν' ολόκληρα δίκτυα, προσπαθώντας να εντοπίσουν προσβάσιμα μηχανήματα στα οποία με τον ένα ή τον άλλο τρόπο έχει εγκατασταθεί το συγκεκριμένο πρόγραμμα.

Οι ενοχλήσεις που δεχόταν ο κ. Κωστάκης δεν είχαν ως στόχο προσωπικά αυτόν. Απλώς, το πρόγραμμα που εγκατέστησε για να προφυλαχθεί από τις επιθέσεις τέτοιου είδους καταγράφει τις ανεπιτυχείς απόπειρες όλων αυτών που προσπαθούν να παραβιάσουν το σύστημά του. Οπως μπορείτε να δείτε και από την αλληλογραφία των mails που ανταλλάγησαν απαντήσαμε σε όλα τα mails και ενημερώσαμε τον κ. Κωστάκη για τις παραπάνω ενέργειες, όμως δεν θα μπορούσαμε να του ανακοινώσουμε τα στοιχεία των ανθρώπων που τον ενόχλησαν, καθώς δεν μας το επιτρέπει η ισχύουσα νομοθεσία.



Οποτε κρίνεται σκόπιμο η FORTHnet ενημερώνει τους χρήστες για θέματα ασφαλείας, ενώ ήδη ετοιμάζει μια σελίδα στον Web server όπου θα υπάρχει συνεχής ενημέρωση για τα πιο γνωστά προβλήματα ασφαλείας που μπορεί κάποιος να αντιμετωπίσει.

Το θέμα 'ασφάλεια στο Internet' είναι τεράστιο και δεν μπορεί να καλυφθεί από μια επιστολή ή ένα άρθρο. Ο πλέον καθοριστικός τρόπος αντιμετώ-

πισης είναι η πρόληψη και πιο συγκεκριμένα η διαρκής ενημέρωση των χρηστών.

Οι χρήστες θα πρέπει να προστατεύουν τα προσωπικά τους στοιχεία (passwords κ.λπ.) και να γνωρίζουν πολύ καλά τι πληροφορίες διαχειρίζονται και από πού αυτές προέρχονται. Ιδιαίτερα δε να μη θέτουν σε εφαρμογή προγράμματα που δεν ξέρουν την προέλευση και τη λειτουργία τους.

Το Internet, όπως και οι άλλες νέες τεχνολογίες, έρχεται να εξυπηρετήσει πολλές ανάγκες και να απλουστεύσει τη ζωή μας αρκεί να το χρησιμοποιούμε σωστά. Οι επιλογές είναι όλες δικές μας."

Με εκτίμηση,
Αγγελάκης Γιάννης
Υπεύθυνος Επικοινωνίας
FORTHnet A.E.

Ας περάσουμε όμως στη συνέχεια σε μια επιστολή που λάβαμε από έναν αναγνώστη μας και στην οποία, όπως θα διαπιστώσετε κι εσείς, θίγονται ορισμένα φλέγοντα θέματα:

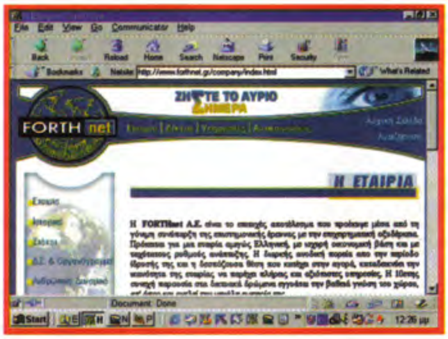
"Αγαπητό 'PC Master',

Όλα άρχισαν πριν από 2 χρόνια, όταν από περιέργεια αγόρασα ένα τεύχος σου (παρ' όλο που ασχολούμαι με τα PCs 5 χρόνια). Όλα εξελίχθηκαν γρήγορα. Μετατράπηκα σε έναν αληθινό fan του περιοδικού. Γι' αυτό ένιωσα την ανάγκη να τα πω:

Ας φανταστούμε μια περίεργη χώρα. Μια χώρα όπου οι κλέφτες δεν θα ασκούν μόνο το πανάρχαιο και εντιμότατο επάγγελμά τους, αλλά θα απαιτούν και να τους αναγνωρίσουμε το δίκιο τους και να κατανοήσουμε ότι προσφέρουν υπηρεσία, με την εργασία τους, προς το κοινωνικό σύνολο. Μια χώρα όπου οι απατεώνες δεν θα αρκούνται στο να εξαπατούν τα θύματά τους, αλλά θα έχουν αναπτύξει και μια θεωρία που θα επεξηγεί γιατί και πώς η δραστηριότητά τους τα ωφελεί. Και θα τη διαλαλούν με ζέση και θέρμη προς κάθε κατεύθυνση. Έναν τόπο όπου η κλοπή θα είναι το καθεστώς και κάθε σοβαρή προσπάθεια θα διώκεται ως -τουλάχιστον- έργο ηλιθίων ή τρελών.

Για όσους από εμάς έχουμε επίγνωση του τι γίνεται στην Ελλάδα, η χώρα αυτή υπάρχει και λέγεται 'Αγορά της Πληροφορικής'. Κάποιος, διαβάζοντας το γράμμα, θα πει: 'ε, καλά, τόσο άσχημη είναι η κατάσταση;'. Λοιπόν, δεν είναι απλώς τόσο άσχημη αλλά ακόμη χειρότερη.

Σε ποιον άλλο χώρο υπάρχουν ολόκληρες επιχειρήσεις που ασχολούνται αποκλειστικά με την κλοπή; Στο χώρο της Πληροφορικής δεν υπάρχει χωριό ή συνοικία που να μην έχει τον επίσημο αντιγραφέα και κοπιαδόρο του.



Σε ποιον άλλο χώρο κυκλοφορούν τόσα προϊόντα χωρίς προδιαγραφές ή εγγυήσεις; Να μιλήσω για τις καμένες μνήμες; Τους χαλασμένους επεξεργαστές; Ή τις οθόνες τύπου 'low radiation' που κάνουν ραδιενεργούς όσους βρίσκονται στο δωμάτιο (και που οι ειδήμονες συστήνουν σε κάθε άρθρο ειδικού Τύπου);

Ζητήστε με επιμονή το προϊόν που θέλετε να αγοράσετε. Μην αρκεστείτε στις διαβεβαιώσεις του πωλητή ότι το προϊόν που θέλει να σας πλασάρει είναι εφάμιλλης ποιότητας. Μην αγοράζετε αντίγραφα, όσο φθηνά κι αν σας φαίνονται. Σας κλέβουν και σας εξευτελίζουν. Διαλέξτε και πάρτε αυτό που πραγματικά σας χρειάζεται.

Σε ποια άλλη αγορά, όταν δεν δουλεύει το προϊόν ή παρουσιάζει βλάβη, ένοχος θεωρείται ο αγοραστής, ο οποίος μάλιστα αναγορεύεται από ηλίθιος μέχρι βαλτός από τον ανταγωνιστή;

***Και ξέρετε γιατί όλα αυτά; Γιατί, όταν η αγορά της Πληροφορικής δειλά δειλά εμφανίστηκε και στην πατρίδα μας, υπήρξαν κάποιοι που επέβαλαν την υπανάπτυξη και το βαλκανικό επαρχιωτισμό και κατέστρεψαν κάθε δημιουργική προσπάθεια.** Είναι αυτοί που δεν καθυστέρησαν, απλώς, το Τρένο της Πληροφορικής στην Ελλάδα. Του έβγαλαν τις ρόδες, σκότωσαν το μηχανοδηγό και έκλεψαν το κάρβουνο.*

Σιγά μην πληρώσουμε προγράμματα, έλεγαν. Και η μικρή αλλά δραστήρια βιομηχανία software στην Ελλάδα διαλύθηκε από τους αντιγραφείς της Στουρνάρη.

Σιγά μην πληρώσουμε δικαιώματα στους ξένους, έλεγαν. Και τα έντυπα της Πληροφορικής γέμισαν από κακοκλεμμένα, κακομεταφρασμένα και κακοχωνεμένα άρθρα του ξένου Τύπου, σερβιρισμένα με αρρωστημένες δόσεις πατριωτισμού και σοβαρότητας από τους ειδικούς ή μπλαζεδισμού από τους άνετους.

Και την ίδια ώρα οι 'αρμόδιοι' έκαναν πως δεν καταλαβαίνουν. Πως τους διέφυγε το πρόβλημα. Πως το μελετούν. Κοινώς, τα έκαναν θάλασσα για άλλη μία φορά.

Θα μου πείτε όμως: Υπάρχει, και ποια λύση; Υπάρχει, αλλά θέλει θάρρος.

Ζητήστε με επιμονή το προϊόν που θέλετε να αγοράσετε. Μην αρκεστείτε στις διαβεβαιώσεις του πωλητή ότι το προϊόν που θέλει να σας πλασάρει είναι εφάμιλλης ποιότητας. Μην αγοράζετε αντίγραφα, όσο φθηνά κι αν σας φαίνονται. Σας κλέβουν και σας εξευτελίζουν. Διαλέξτε και πάρτε αυτό που πραγματικά σας χρειάζεται. 'Δύο άχρηστα κομμάτια αντίγραφα είναι πολύ ακριβότερα από ένα αυθεντικό κομμάτι software με τις οδηγίες και τις εγγυήσεις του'.

Πετάξτε στα σκουπίδια τους κλεφτοαρθρογράφους. Είναι οι χειρότεροι βιαστές της πληροφόρησης -και παραπληροφόρησής- σας.

Αυτά λοιπόν. Δεν είναι όλοι ίδιοι. Υπάρχουν και κάποιοι -έμποροι, αντιπρόσωποι, εκδότες, πωλητές- που προσπαθούν. Και αν τους βρείτε και τους στηρίξετε, η αγορά μας και η ζωή μας θα γίνουν καλύτερες.

Συγγνώμη για την έκταση του γράμματος, αλλά πρέπει να τ' ακούσουν τύποι 'WINTERMUTE' κι έτσι.

Bye!"
Χαράλαμπος Παπαδόπουλος
Haralambosp@hotmail.com

Θα σας αφήσουμε για αυτόν το μήνα, προτείνοντάς σας να διαβάσετε αμέσως μετά την επιστολή του φίλου μας τη στήλη "The Dark Side of Gaming". Ίσως καταλάβετε γιατί οι μοναχικοί δημιουργοί δεν κατάφεραν να επιζήσουν στην αγορά των computer games κι έδωσαν τη θέση τους στους απρόσωπους κολοσσούς, που μπορεί μεν να μας προσφέρουν τεχνικά άψογες παραγωγές, αλλά ποτέ δεν θα μπορέσουν να μας δώσουν πίσω το χαμένο feeling. Αυτό έφυγε για πάντα μαζί με τους πρωτοπόρους, όταν οι τελευταίοι κατάλαβαν πως δεν θα γέμιζαν ποτέ τις δικές τους τσέπες με τις ιδέες τους αλλά τις τσέπες κάποιων άλλων. PC

ΑΣΕ, ΔΕΝ ΞΕΡΕΙΣ ΕΣΥ...

Το τι ασχετοσύνη έχει μαζευτεί στα μαγαζιά που πουλάνε υπολογιστές δεν λέγεται. Γι' αυτό, καλού - κακού, αποφύγετε τους πωλητές: Ζητήστε κάποιον τεχνικό.

Ενας συνάδελφος και φίλος δεν ξέρω πώς "την είδε" και αποφάσισε να το παίζει άσχετος όταν πηγαίνει να ψωνίσει "καλούδια" για τον υπολογιστή του. Σε δύο από τα μαγαζιά που πήγε, έβγαλε "λαυράκι" που λένε. Σημειωτέον ότι τα πράγματα που ήθελε να αγοράσει ήταν ένα DVD-ROM drive (χωρίς κάρτα MPEG) και μια ψήκτρα της προκοπής για να κάνει overclocking με την ησυχία του ο άνθρωπος. Για το DVD-ROM drive απευθύνθηκε σε γνωστό (και, περιέργως, από τα παλαιότερα) μαγαζί του κέντρου, στη γνωστή Silicon Valley των Αθηνών. Ζήτησε ένα DVD-ROM drive χωρίς κάρτα αποκωδικοποίησης (MPEG decoder), διότι, όπως εξήγησε στον πωλητή, ο υπολογιστής του διαθέτει μια εξαιρετικά ισχυρή κάρτα γραφικών που θα μπορούσε να παίξει ταινίες DVD με software αποκωδικοποίηση. Ο πωλητής όμως ήταν ανένδοτος (μάλλον... ανέκδοτος):
"Δεν υπάρχει περίπτωση να παίξεις ταινίες DVD αν δεν πάρεις την κάρτα αποκωδικοποίησης (σ.σ.: άλλες περίπου 35.000). Να δεις ότι, ακόμα και αν σου δώσω το drive μόνο, θα ξανάρθεις για να μου ζητήσεις την κάρτα MPEG. Χωρίς αυτή DVD δεν βλέπεις, σου το υπογράφω."
Μάταια προσπαθούσε ο κακόμοιρος ο συνάδελφος (ας τον πούμε D.J.) να πείσει τον πωλητή ότι το έχει δει να γίνεται και αλλού και ότι για ένα φεγγάρι είχε δανειστεί ένα DVD-ROM drive από φίλο του για να το δοκιμάσει και ο ίδιος (με επιτυχία). Αδύνατον να αλλάξει γνώμη ο πωλητής. Είδε κι απόειδε λοιπόν ο D.J., πήρε των ομματιών του κι έφυγε χωρίς να πάρει το drive που ήθελε - όχι από το συγκεκριμένο μαγαζί τουλάχιστον.
Με την ψήκτρα το σίριαλ είναι μεγαλύτερο. Για την αγορά της απευθύνθηκε σε μαγαζί των νότιων προαστίων, μέλος γνωστής αλυσίδας καταστημάτων. Ο πωλητής εκεί του πρότεινε μια ψήκτρα η οποία δεν διέφερε πολύ από αυτήν που ήδη διέθετε ο υπολογιστής του. Θεώρησε λοιπόν καλό να εκμυστηρευτεί στον πωλητή ότι την ψήκτρα τη χρειαζόταν για overclocking και τον ρώτησε αν έχει κάτι καλύτερο. Ο πωλητής μειδίασε και, με τον αέρα του παντογνώστη (ή, καλύτερα, ξερόλα), ψιθύρισε συνωμοτικά στον D.J. ότι όλη αυτή η φασαρία με το overclocking είναι ένα μεγάλο παραμύθι:
"Μην πιστεύεις αυτά που λένε τα περιοδικά" του λέει με ύφος γεμάτο κατανόηση. "Με το overclocking ο επεξεργαστής κοροϊδεύει τη motherboard ότι τάχα δουλεύει σε υψηλότερη συχνότητα, όμως αυτό δεν συμβαίνει. Εσύ βλέπεις από το BIOS ότι ο υπολογιστής σου τρέχει π.χ. από τα 300MHz στα 450MHz, όμως στην πραγματικότητα η ταχύτητα είναι η ίδια. Δεν υπάρχει καμία διαφορά. Αν ήταν τα πράγματα όπως τα λένε τα περιοδικά, η Intel δεν θα έκανε η ίδια overclocking στους επεξεργαστές της;" (σ.σ.: Η Intel έχει κάνει και η ίδια, για δοκιμή βέβαια, overclocking στον Pentium III των 500MHz, βάζοντάς τον να δουλέψει στο 1GHz! Οχι, για να ξέρουμε τι λέμε.) Εκεί κάπου του γυρίσανε τα μάτια του D.J., καθώς το overclocking που θα έκανε στον υπολογιστή του δεν ήταν και το παρθενικό του. Την είχε ξανακάνει τη δουλειά και ήξερε. Οπως επίσης ήξερε, ως συνάδελφος και συντάκτης, ότι "αυτά που λένε τα περιοδικά" ανταποκρίνονται πλήρως στην πραγματικότητα. Το έχει δει με τα μάτια του, είχε "νιώσει" τη διαφορά στην ταχύτητα, είχε δει τις μετρήσεις, τα benchmarks. Μα τι του έλεγε αυτός εδώ; Αντί να λιποθυμήσει, έφυγε άπρακτος και από αυτό το κατάστημα. Κατά τα λεγόμενα λοιπόν του πωλητή, δεν υπάρχει overclocking. Μήπως είστε του δόγματος "Πίστευε και μη ερεύνα", κύριε πωλητά;

ΠΑΝΑΦΟΝΙΚΑ

Μου το στείλανε μία, μου το στείλανε δύο, ε, την τρίτη είπα να το δημοσιεύσω. Οχι ότι είναι κακό, όχι. Με τα πισιά δεν έχει σχέση.

Τα παρακάτω φαιδρά κυκλοφόρησαν πριν από λίγο καιρό στο Internet και αρκετοί φίλοι φρόντισαν να μου τα κοινοποιήσουν ώστε να πράξω τα δέοντα. Σύμφωνα με το mail, πρόκειται για διάφορα "μαργαριτάρια" τα οποία έχουν καταγράψει οι τηλεφωνήτριες της υπηρεσίας εξυπηρέτησης πελατών της Panafon. Οπως καταλαβαίνετε, κάτι τέτοιο είναι αδύνατον να διασταυρωθεί, γι' αυτό το αναφέρω με πάσα επιφύλαξη. Μπορεί η Panafon να μην έχει την παραμικρή σχέση με το θέμα, γι' αυτό μην το δέσετε και κόμπο...

1. **Πελάτης (Π):** Γεια σας. Μου έχει μπλοκάρει η κάρτα SLIM (σ.σ.: η ποια;)
2. **Τηλεφωνήτρια/ής (Τ):** Panafon, προσωπικός τηλεφωνητής, λέγετε.
   Π: Γεια σας, κύριε προσωπικέ τηλεφωνητή.
3. **Π:** Πατάω το φράκτη και κουνάω την μπαταρία πέρα - δώθε για να δω αν είναι γεμάτη. Λέτε επειδή κάνει "γκλούκου - γκλούκου" να μην είναι γεμάτη;
4. **Π:** Οταν πάω στο βενζινάδικο ή το βουλκανιζατέρ, φυσάω με τον αέρα το ακουστικό και ξεφράζει και μιλάω καλύτερα. Να το πείτε και στους άλλους.
5. **Π:** Μου δίνετε το τηλέφωνο του κυρίου Παπαδόπουλου Ιωάννη;
   Τ: Αυτοκινητιστής είναι ο κύριος;
   Π: Οχι, Ιωάννης.
6. **Π:** Εχω το τηλέφωνο στο αμάξι και όταν φρενάρω μου γράφει SIM BLOCKED.
   Τ: Τι μάρκα είναι;
   Π: BMW.
7. **Τ:** Πάρτε πιο αργά τα νούμερα.
   Π: Δηλαδή κατά τι ώρα;
8. **Π:** Με παίρνουν αλλά δεν μπορώ να πάρω, ενώ εγώ παίρνω, πού πρέπει να πάρω;
9. **Τ:** Τι συσκευή έχετε;
   Π: Το Nokia με τις 7 τρύπες.
10. **Π:** Εχω τύψεις γιατί πήρα το 111 τη νύχτα και ξύπνησα την τηλεφωνήτριά σας και μου είπε ότι είμαι στο βασικό μενού.
11. **Π:** Δεν έχω κάλυψη.
    Τ: Σε ποιο σημείο είστε;
    Π: Στο σπίτι του Θόδωρα.
12. **Π:** Το τηλέφωνο του Αποστόλη, του παιδιάτρου θα ήθελα.
    Τ: Ποιο είναι το επίθετό του;
    Π: Δεν το θυμάμαι.
13. (... πληκτρολογήστε τον κωδικό σας και πατήστε το πλήκτρο με τη δίεση)
    Π: Μου λέει να πατήσω το πλήκτρο με πίεση.
    Τ: Δεν σας λέει με πίεση, σας λέει δίεση.
    Π: Δηλαδή να μην το πατήσω με πίεση, να το πατήσω με δίεση;
14. **Π:** Η ΕΛΠΑ τι τηλέφωνο έχει;
    Τ: Η ΕΛΠΑ είπατε;
    Π: Ναι, ξέρεις, η Express Service.
15. **Τ:** Τι μάρκα είναι το τηλέφωνο;
    Π: HEINEKEN (HAGENUK)
16. **Π:** Εχει έρθει ο λογαριασμός μου 66.000 δρχ. και δεν θέλω να τον δει ο άντρας μου γιατί θα με σκοτώσει. Θέλω να βγάλετε έναν άλλο με τα νούμερα που θα σας πω εγώ.

ΠΕΡΙ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ

Το θέμα του "κλέψαντος" δεν έχει τελειώσει ακόμα. Θα επανέλθουμε δριμύτεροι.

Στα γραφεία του περιοδικού έφθασαν τρεις επιστολές από τρεις διαφορετικούς ανθρώπους που αφορούν στο θέμα της πειρατείας, ένα θέμα το οποίο απασχολεί ιδιαίτερα έντονα τη στήλη τα τελευταία τρία τεύχη. Λόγω έλλειψης χώρου, δεν θα δημοσιευτούν στο τεύχος αυτό. Θα αφιερώσω ένα μεγάλο κομμάτι της στήλης στο επόμενο. Μην ανησυχείτε Lord Geo, Ν. Βασδέκη και Wintermute. Τα γράμματά σας έχουν φτάσει σώα και αβλαβή. Μονάχα λίγη υπομονή.

ΑΝ ΜΠΟΡΕΙΣ, ΚΑΝΕ ΚΙ ΑΛΛΙΩΣ...

Το Millennium bug το γνωρίζετε. Αυτό που δεν γνωρίζετε είναι πώς αποφάσισε να το αντιμετωπίσει η κυβέρνηση της Κίνας.

Ως γνωστόν, το Millennium bug, ή bug του 2000, ή Y2K, ή όπως αλλιώς θέλετε να το ονομάσετε, αφορά δυνητικά σε όλες τις συσκευές της υφηλίου που έχουν έστω και ελάχιστη σχέση με υπολογιστές και ενσωματώνουν κάποια μορφή επεξεργασίας η οποία αφορά σε ημερομηνίες. Τα ηρωικά χρόνια των υπολογιστών η μνήμη ήταν κάτι πολύτιμο και διαθέσιμο μόνο σε περιορισμένες "ποσότητες" - όχι όπως σήμερα που δεν μας φτάνουν τα 32MB RAM. Επί εποχής PC/XT κάθε σοβαρός χρήστης έπρεπε να διοργανώσει ένα party, όταν τελικά κατάφερνε να πραγματοποιήσει την πολυπόθητη επέκταση μνήμης από τα 256K στα 640K. Εκείνη την εποχή, λοιπόν, οι προγραμματιστές, για να εξοικονομήσουν μνήμη, δεν αποθήκευαν ολόκληρη την ημερομηνία (π.χ. 09/12/1977) αλλά μια "κομμένη" μορφή της (π.χ. 09/12/77). Παρέλειπαν δηλαδή τα πρώτα δύο ψηφία του έτους ως "ευκόλως εννοούμενα".
Ετσι, το ξημέρωμα της 1ης Ιανουαρίου 2000 κάθε υπολογιστής θα νομίσει ότι γυρίσαμε 100 χρόνια πίσω - αφού γι' αυτόν δεν θα είναι το ξημέρωμα του 2000 αλλά του 1900 (το ευκόλως εννοούμενο που λέγαμε). Τι θα κάνει ο υπολογιστής από εκεί και πέρα είναι παντελώς άγνωστο. Γι' αυτό οι εταιρίες έχουν επιδοθεί σε έναν αγώνα δρόμου για να διορθώσουν αυτό το σφάλμα, που μπορεί να οδηγήσει σε καταστροφικά αποτελέσματα. Εκτός από το χώρο τον υπολογιστών αυτό καθ' εαυτό, το Millennium bug αναμένεται να χτυπήσει και άλλους χώρους, όπως αυτόν των αεροσκαφών, τα οποία βασίζονται πλέον σε μεγάλο βαθμό στα υπολογιστικά συστήματα που διαθέτουν για τα ταξίδια τους. Αναγνωρίζοντας την τραγικότητα ενός Millennium bug εν πτήσει, το Βρετανικό Υπουργείο Συγκοινωνιών πρότεινε τον αποκλεισμό όλων των απροετοίμαστων (για το Millennium bug) αεροπορικών εταιριών του κόσμου από τα αεροδρόμια της Μ. Βρετανίας. Λογικό το μέτρο και σύμφωνο με το πνεύμα της Ευρωπαϊκής Κοινότητας.
Η Κίνα, όμως, αποφάσισε ότι τα μέτρα που θα έπρεπε να λάβει οφείλουν να είναι πολύ πιο δραστικά. Ετσι, η κυβέρνηση διέταξε όλα τα ανώτερα στελέχη όλων των αεροπορικών εταιριών της χώρας να βρίσκονται εν πτήσει μέσα σε ένα από τα αεροπλάνα τους κατά την αλλαγή της χρονιάς από το 1999 στο 2000. Ετσι, αν κάτι δεν πάει καλά, αυτοί θα είναι οι πρώτοι που θα την πληρώσουν.
Κάτι μου λέει ότι, στο συγκεκριμένο χώρο τουλάχιστον, η Κίνα θα είναι μία από τις καλύτερα προετοιμασμένες χώρες για το Millennium bug. PC

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ

Για τη βία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουμε ξαναμιλήσει. Τώρα με τα γεγονότα στο Κοσσυφοπέδιο το θέμα επανέρχεται πιο επίκαιρο.

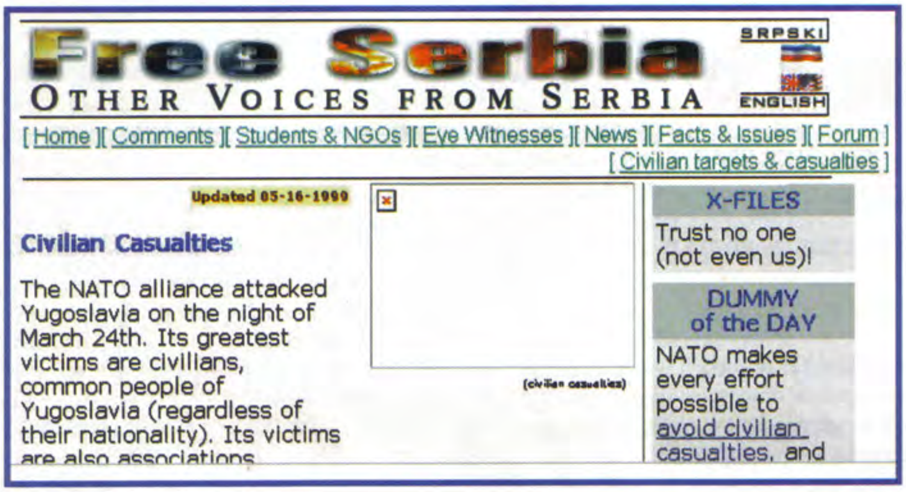
Χάρη στο Carmaggedon, το Quake και τα συναφή, η στήλη έχει ασχοληθεί κατά καιρούς με το μείζον πρόβλημα της βίας στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Με τα γεγονότα στην πρώην Γιουγκοσλαβία το θέμα επανέρχεται δριμύτερο, γεννώντας προβληματισμούς όπως αυτοί του αναγνώστη, του οποίου την επιστολή δημοσιεύω αυτούσια.

"Αγαπητέ Master...
Πήρα το θάρρος να στείλω αυτό το e-mail βλέποντας την αντίδραση του πατέρα μου, που γυρίζοντας από τη δουλειά του με είδε να παίζω Starcraft. Τα λόγια του ήταν : 'Πάλι το Yes sir παίζεις; Θα σου κάνουν πλύση εγκεφάλου αυτά τα παιχνίδια. Δεν βλέπεις τι γίνεται εκεί πάνω;' και διάφορα άλλα τέτοια. (Παρένθεση για να πούμε ότι ο πατέρας μου έχει πάρει το Yes sir από το Red Alert που το είχε ακούσει μια φορά και αποκαλεί έτσι τώρα κάθε strategy).
Πραγματικά σκέφτομαι καμιά φορά ότι έχει δίκιο... Βέβαια θα μου πείτε: 'Κάτσε, ρε φίλε, γούστο και καπέλο του καθένα τι θα παίζει και δεν μπορεί όλα τα παιχνίδια να μας ασκούν άσχημη επιρροή (βλ. Doom, Quake κ.λπ. και τα πρόσφατα δρώμενα σε σχολεία των ΗΠΑ). Αλλά από την άλλη, μήπως κάνουν το άτομο πολεμόχαρο; Και ειδικά ένα μικρό παιδί; Είμαι 19 ετών και μόλις είδα στο video το Starship Troopers, πήγα αμέσως και έπαιξα Starcraft γιατί πωρώθηκα τόσο πολύ με την ταινία και ειδικά με αυτά τα κακά τερατάκια της που έμοιαζαν πάρα πολύ με Zergs. Βέβαια, μετά από 15 λεπτά παιχνιδιού συνήλθα από την πώρωση (και αφού είχα φωνάξει 300 φορές Long Live Earth. Die you Zerg Scums) και σταμάτησα. Πόσο πολεμόχαρο μπορεί να γίνει ένα παιδί που παίζει strategies;
Και ας μην πούμε για το γεγονός της αλλαγής της ιστορίας. Red Alert και Στάλιν... Δεν λέει κανείς ότι ο Στάλιν ήταν 'μπουμπούκι' (που δεν ήταν), αλλά τώρα το σενάριο 'Οι καλοί σύμμαχοι και οι κακοί κομουνιστές' το θεωρώ καθαρή προπαγάνδα. Καμιά φορά σκέφτομαι να πάω να πάρω το 'Κρίση στο Αιγαίο', άσχετα αν δεν μου άρεσε πολύ όταν το είδα σε έναν φίλο μου, για να παίζουν τα παιδιά μου, όταν κάνω.
Συγγνώμη αν ξέφυγα λίγο από το θέμα, αν και όλα αυτά είναι αλυσίδα κάπου...
Λάμπρος"

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

PCs ΣΕ ΘΕΣΕΙΣ ΜΑΧΗΣ

Ο πόλεμος στο Δίκτυο



Come you masters of war
You that build all the guns
You that build the death planes
You that build the big bombs
You that hide behind walls
You that hide behind desks
I just want you to know
I can see through your masks
You that never done nothin'
But build to destroy
You play with my world
Like it's your little toy

(Bob Dylan, Masters of War)

Δεν είναι καθόλου εύκολο να ασχολείσαι με το καινούριο παιχνίδι ή τον νέο επεξεργαστή που θα βγει στην αγορά, όταν μερικά χιλιόμετρα μακριά σου εκτυλίσσεται ένας απάνθρωπος και ανήθικος πόλεμος. Μπορεί να φαντάζω λίγο μελοδραματικός, αλλά πράγματι βρίσκομαι σε δυσάρεστη θέση όταν σκέφτομαι πως άνθρωποι πεθαίνουν και πόλεις ολόκληρες καταστρέφονται, ενώ εγώ μπορώ να κάθομαι στο σπιτάκι μου και να σερφάρω στο Internet με την ησυχία μου. Την ώρα που γράφω αυτές τις γραμμές ακούω ότι ακόμη ένα καραβάνι προσφύγων χτυπήθηκε από τις νατοϊκές δυνάμεις, ενώ την ώρα που η διεθνής κοινότητα μιλά για αθώους νεκρούς ο -απίθανος- εκπρόσωπος του ΝΑΤΟ δηλώνει αδιάφορα ότι πρόκειται για "παράπλευρες ζημιές". Τελικά, όσο κι αν προσπαθεί κάποιος, δύσκολα μπορεί να γράψει κάτι για τη φρίκη και την ωμότητα του πολέμου (κάθε πολέμου). Επειδή, όμως, έτσι κι αλλιώς ο χώρος δεν είναι κατάλληλος για οποιεσδήποτε θεωρίες περί πολέμου και της κατάστασης στη Γιουγκοσλαβία, την Ελλάδα και τον κόσμο γενικότερα, θα σταματήσω εδώ τη μικρή αυτή εισαγωγή, προσθέτοντας μόνο ένα απόσπασμα από το σαρκαστικό ποίημα του Κώστα Καρυωτάκη "Στο άγαλμα της Ελευθερίας που φωτίζει τον κόσμο" ως φόρο τιμής στα τραγικά θύματα -Γιουγκοσλάβους και Αλβανούς- αυτού του πολέμου:

Λευτεριά, λευτεριά, σχίζει, δαγκάνει
τους ουρανούς το στέμμα σου. Το φως σου,
χωρίς να καίει, τυφλώνει το λαό σου.
Πεταλούδες χρυσές οι Αμερικάνοι,
λογαριάζουν πόσα δολάρια κάνει
σήμερα το υπερούσιο το μέταλλό σου.

ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ & ΑΝΤΙΣΤΑΣΗ ΜΕΣΩ INTERNET

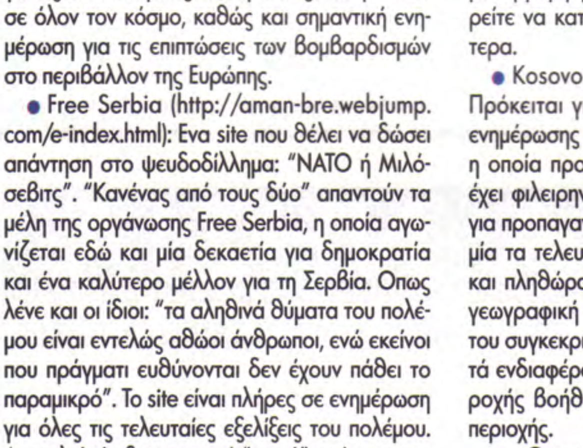
Η νέα τεχνολογία μάς δίνει την ευκαιρία για άμεση και πολύπλευρη ενημέρωση γύρω από τον πόλεμο, καθώς και για δράση, έστω και "ηλεκτρονική". Το μεγάλο αίτημα για σωστή πληροφόρηση μπορεί να απαντηθεί μέσω του Διαδικτύου, αν στραφούμε σε διάφορες και ανεξάρτητες πηγές πληροφόρησης. Σε καιρό πολέμου, η αλήθεια είναι μάλλον δυσεύρετο αγαθό...

- B92 (http://www.b92.net): Ο "B92" είναι ένας ανεξάρτητος ραδιοφωνικός σταθμός του Βελιγραδίου, ο οποίος συγκαταλέγεται στις αντιπολιτευτικές φωνές στο καθεστώς Μιλόσεβιτς. Ο εν λόγω σταθμός τέθηκε εκτός λειτουργίας από τις αρχές της Γιουγκοσλαβίας στις 24 Μαρτίου (προτού, δηλαδή, αρχίσουν οι νατοϊκοί βομβαρδισμοί), ενώ συνελήφθη ο διευθυντής του και τα μηχανήματα κατασχέθηκαν. Το καθεστώς Μιλόσεβιτς ποτέ δεν τα πήγαινε καλά με τα ανεξάρτητα και αντιπολιτευόμενα ΜΜΕ. Ο σταθμός βρήκε διέξοδο από τη λογοκρισία μέσω δορυφορικής εκπομπής (και αναμετάδοσης από άλλους σταθμούς στη Γιουγκοσλαβία, τη Βοσνία-Ερζεγοβίνη και την Αυστρία), καθώς και μέσω Internet. Σημειωτέον, η σελίδα του σταθμού δέχθηκε περισσότερες από 2 εκατομμύρια επισκέψεις την πρώτη εβδομάδα απαγόρευσης εκπομπής του σταθμού.
- Help B92 (http://www.helpb92.xs4all.nl/): Μία ολλανδική προσπάθεια παροχής κάθε είδους βοήθειας στο ραδιοσταθμό B92 και σε άλλα ανεξάρτητα μέσα μαζικής επικοινωνίας στη Γιουγκοσλαβία, που αγωνίζονται για την αναγνώριση του δικαιώματος της ελευθερίας του λόγου, το οποίο τους έχει στερηθεί από το καθεστώς. Η ολλανδική ομάδα υποστήριξης προσφέρει στα μέσα αυτά τη δυνατότητα να έχουν "φωνή" μέσα από το Internet (με εκπομπές σε Real Audio), ενώ παράλληλα συγκεντρώνει και χρήματα για την ενίσχυσή τους. Το site περιέχει πληροφορίες για τους τρόπους με τους οποίους μπορείτε να βοηθήσετε, καθώς και αρκετό πληροφοριακό υλικό για την κατάσταση των ανεξάρτητων ΜΜΕ στη Γιουγκοσλαβία.
- Beograd.com (http://www.beograd.com): Ένα ανεξάρτητο site, το οποίο λειτουργεί από το 1995 και περιέχει θεματολογία σχετικά με τη Γιουγκοσλαβία. Μετά την έναρξη των βομβαρδισμών οι υπεύθυνοι ανέβασαν μία "πολεμική έκδοση", η οποία περιέχει real-time ειδήσεις σε τρεις γλώσσες (σερβική, αγγλική και δανική). Στόχος του beograd.com είναι να πα-

ρουσιάζει όλες τις διαφορετικές απόψεις που υπάρχουν στη Γιουγκοσλαβία. Πολλά μεγάλα ειδησεογραφικά sites και πρακτορεία έχουν αναφερθεί με κολακευτικά λόγια στο Beograd.com και τη δουλειά που κάνει στο χώρο της ενημέρωσης.



- War Diary (http://www.wardiary.org/): Καθημερινή "ανταπόκριση" αναφορικά με τους βομβαρδισμούς μέσα από το Βελιγράδι. Μία κοπέλα 21 ετών (η μυστηριώδης δεσποινίς Κ.) γράφει από την "καρδιά" του πολέμου, από τα συντρίμμια της Γιουγκοσλαβίας, τις καθημερινές εμπειρίες και σκέψεις της.
- Balkans: No to NATO Expansion (http://www.iacenter.org/bosnia/balkans.htm): Πρόκειται για site του International Action Center. Το site βρίθει στοιχείων για όλες τις πτυχές των νατοϊκών βομβαρδισμών. Θα βρείτε πολλές πληροφορίες για τις αντιπολεμικές διαδηλώσεις που γίνονται σε όλον τον κόσμο, καθώς και σημαντική ενημέρωση για τις επιπτώσεις των βομβαρδισμών στο περιβάλλον της Ευρώπης.
- Free Serbia (http://aman-bre.webjump.com/e-index.html): Ενα site που θέλει να δώσει απάντηση στο ψευδοδίλλημα: "ΝΑΤΟ ή Μιλόσεβιτς". "Κανένας από τους δύο" απαντούν τα μέλη της οργάνωσης Free Serbia, η οποία αγωνίζεται εδώ και μία δεκαετία για δημοκρατία και ένα καλύτερο μέλλον για τη Σερβία. Οπως λένε και οι ίδιοι: "τα αληθινά θύματα του πολέμου είναι εντελώς αθώοι άνθρωποι, ενώ εκείνοι που πράγματι ευθύνονται δεν έχουν πάθει το παραμικρό". Το site είναι πλήρες σε ενημέρωση για όλες τις τελευταίες εξελίξεις του πολέμου. Αποτελεί μία διαφορετική "φωνή" απέναντι στη φρίκη του πολέμου και την καταπίεση του καθεστώτος Μιλόσεβιτς.
- Stories You Can't Afford to Miss (http://www.geocities.com/SiliconValley/Sector/7365/english.html): Σε αυτή τη σελίδα θα βρείτε συγκεντρωμένες αρκετές αναλύσεις, άρθρα και ρεπορτάζ που αφορούν στον πόλεμο. Το υλικό είναι πολύ πλούσιο και είναι "αναρτημένο" είτε ως links στην πηγή τους είτε με τη μορφή αρχείων κειμένου, τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε και να διαβάσετε αργότερα.
- Kosovo.com (http://www.kosovo.com/): Πρόκειται για μία αρκετά καλή προσπάθεια ενημέρωσης γύρω από ζητήματα του πολέμου, η οποία προέρχεται από τον Καναδά. Το site έχει φιλειρηνικό χαρακτήρα και δεν πρόκειται για προπαγανδιστικό κόμβο. Περιέχει εν συντομία τα τελευταία νέα από την περιοχή, καθώς και πληθώρα στοιχείων για την ιστορία και τη γεωγραφική δομή του Κοσόβου. Στις σελίδες του συγκεκριμένου site θα βρείτε επίσης, αρκετά ενδιαφέροντα links, καθώς και τρόπους παροχής βοήθειας στους τραγικούς λαούς της περιοχής.
- Common Dreams News Center (http://www.commondreams.org/kosovo/kosovo.htm): Πολύ καλή και εμπεριστατωμένη κάλυψη του πολέμου υπάρχει στο ειδησεογραφικό site Common Dreams. Οι σελίδες για το Κόσοβο είναι γεμάτες ενδιαφέροντα links από όλες τις πλευρές και απόψεις. Επίσης, μπορείτε να δείτε όλα τα τελευταία νέα από τα μεγαλύτερα ειδησεογραφικά πρακτορεία του κόσμου. Γενικά, πρόκειται για μία πολύ καλή προσπάθεια για σωστή και πολύπλευρη ενημέρωση.



Υπενθυμίζουμε την άριστη κάλυψη του Z-net στο θέμα στη διεύθυνση: http://www.lbbs.org/ZMag/kosovo.htm, όπου περιέχονται και αρκετά κείμενα του Noam Chomsky. Στις περισσότερες από τις προαναφερθείσες σελίδες θα βρείτε πολλά links ακόμη για να συνεχίσετε την περιήγησή σας.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΗΝ "Κ" ΑΠΟ ΤΟ WARDIARY.ORG

Η άγνωστη δεσποινίς Κ. είναι η κοπέλα που βρίσκεται στην "καρδιά" του WarDiary.ORG και γράφει καθημερινά τις εμπειρίες της από τους συνεχιζόμενους βομβαρδισμούς του ΝΑΤΟ στη Γιουγκοσλαβία. Μέσω της ηλεκτρονικής τεχνολογίας (βλ. e-mail) μπορέσαμε να έχουμε μία μικρή συνομιλία μαζί της, την οποία και σας παρουσιάζουμε.

Ερώτηση: *Σε τι κατάσταση βρίσκεται η Γιουγκοσλαβία και ο λαός της έπειτα από σχεδόν δύο μήνες βομβαρδισμών;*

Απάντηση: Η κατάσταση της Γιουγκοσλαβίας είναι σοκαριστική. Πολλοί ακόμη δεν έχουν καταλάβει τι συμβαίνει. Πιστεύω ότι, όταν ο πόλεμος τελειώσει, ο κόσμος θα καταρρεύσει συναισθηματικά. Η Γιουγκοσλαβία είναι ερείπιο. Το Novi Sad δεν έχει πλέον καμία γέφυρα που να συνδέει τις δύο όχθες του Δούναβη. Αναφέρω τις γέφυρες διότι πιστεύω ότι είναι οι σύνδεσμοι μεταξύ των ανθρώπων, περίπου όπως είναι στις ημέρες μας τα links στο Internet. Μία γέφυρα είναι ένα ανοιγμένο χέρι στην άλλη πλευρά, στον απέναντι κόσμο... Οπως και να έχει, μπορεί να χρειαστεί χρόνος για να ξαναχτίσουμε τα κτίρια, αλλά ο χρόνος δεν θα καταφέρει ποτέ να αναπληρώσει τις κατεστραμμένες ζωές μας. Αυτές δεν μπορούμε να τις ξαναχτίσουμε...

Ερ.: *Πώς αποφάσισες να γράψεις τις εμπειρίες σου;*

Απ.: Με το WarDiary.ORG μπορώ να θέσω την ενέργειά μου στην υπηρεσία κάποιου καλού σκοπού και να φωνάξω αυτά που έχω να πω όσο πιο δυνατά και όσο πιο μακριά μπορώ, τουλάχιστον σε όσους θέλουν να ακούσουν. Γράφω μονάχα ό,τι υπάρχει μπροστά στα μάτια μου. Γι' αυτό δεν μου αρέσει να αναφέρομαι σε ό,τι συμβαίνει στο Κόσοβο. Δεν μπορώ να ξέρω την πραγματική αλήθεια. Προτιμώ για ό,τι γράφω να είμαι "αυτόπτης μάρτυρας".

Ερ.: *Μπορεί η τεχνολογία να μας βοηθήσει να μάθουμε την αλήθεια; Μπορεί να βοηθήσει την ειρήνη;*

Απ.: Για πρώτη φορά μπορώ να πω ότι χαίρομαι που υπάρχει η τεχνολογία. Οχι ότι δεν μου αρέσει, αλλά πάντα πίστευα πως παίρνει κάτι περισσότερο από τον άνθρωπο από αυτά που δίνει. Ισως το Internet είναι η μεγάλη δύνα-

μη. Αν όλοι οι άνθρωποι μπορούσαν να έχουν πρόσβαση στο Δίκτυο και την ικανότητα να βρουν, να διαβάσουν και να μάθουν από αυτό, δεν θα υπήρχαν ψευδείς ειδήσεις και ρεπορτάζ. Μια "μαζική γέφυρα" θα ένωνε όλον τον κόσμο. Ισως πιστεύετε ότι υπερβάλω, αλλά πιστεύω ότι κάποια μέρα η πραγματικότητα θα είναι κάπως έτσι: η τεχνολογία στην υπηρεσία του ανθρώπου, όχι για να του πάρει τη δουλειά, αλλά για να τον βοηθήσει να γνωρίσει τι συμβαίνει και έξω από την αυλή του. Σε αυτήν τη γειτονιά του κόσμου η ειρήνη ήταν πάντα πολύ κοντά για να την αγγίξουμε, αλλά κάθε φορά που απλώναμε το χέρι έφευγε και άφηνε ακόμη περισσότερη δυστυχία. Πρόσφατα, οι ΗΠΑ έδειξαν διάθεση να μας εμποδίσουν να έχουμε πρόσβαση στο Internet, αν και τελικά δεν το έπραξαν. Σκέφτομαι ότι θα μπορούσε να μας βοηθήσει η Ευρώπη, αν κάτι τέτοιο συνέβαινε, αν και δεν το βρίσκω πιθανό. Ευρώπη... Ισως δεν ανήκουμε πλέον στην Ευρώπη, ίσως η Γιουγκοσλαβία είναι ένα νησί που επιπλέει και ο καθένας το σπρώχνει μακριά όταν πλησιάζει στην ακτή του...

Ερ.: *Πώς ανταποκρίνεται ο κόσμος που επισκέπτεται το site;*



Απ.: Από το feedback που δέχομαι στο site βλέπω ότι πολλοί άνθρωποι σε όλον τον κόσμο είναι εναντίον των βομβαρδισμών, αλλά κανείς δεν μπορεί να κάνει τίποτα. Παρ' όλα αυτά, πιστεύω ότι ακόμη και η ευαισθητοποίηση ενός ανθρώπου γύρω από το θέμα μπορεί να κάνει τη διαφορά.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ ΤΟΥ WARDIARY.ORG

Η δημιουργία του WarDiary.ORG ήταν ιδέα ενός ζευγαριού από τις ΗΠΑ, το οποίο έχει την ευθύνη για την καθημερινή εμφάνιση των ημερολογιακών σημειώσεων της Κ. Πάλι μέσω mail είχαμε μία σύντομη συνομιλία με τη Laura και τον Andy.

Ερώτηση: *Πώς αποφασίσατε να δώσετε στην Κ. ένα βήμα για να απευθυνθεί στον κόσμο;*

Απάντηση: Μάθαμε για την Κ. και τις ιστορίες της από κάποιον φίλο που τη φιλοξένησε στις ΗΠΑ όταν βρισκόταν εδώ μέσω του προγράμματος ανταλλαγής φοιτητών. Η δύναμη των γραπτών της συνδυασμένη με αυτήν την προσωπική σύνδεση μας έδωσε την ιδέα να διαδώσουμε τις ιστορίες της όσο πιο μακριά μπορούσαμε. Αυτό που ήταν κάποτε μία μακρινή πολιτική σύγκρουση δεν βρίσκεται πλέον σε τόσο μεγάλη απόσταση. Είναι τώρα η φρικτή καθημερινή πραγματικότητα μιας νέας φίλης. Το WarDiary.ORG επιτρέπει στους ανθρώπους να συνδεθούν απευθείας με κάποιον που βιώνει τα αποτελέσματα των βομβαρδισμών του ΝΑΤΟ. Το site μας δίνει ανθρώπινο πρόσωπο στην καταστροφή που συμβαίνει στη Γιουγκοσλαβία.

Ερ.: *Περιγράψτε την εμπειρία σας από τη δημιουργία και τη διατήρηση του site.*

Απ.: Η δημιουργία και η διατήρηση του site

ήταν για μας μια έντονη εμπειρία. Από την αρχή (ξεκινήσαμε την αλληλογραφία με την Κ. στις 15 Απριλίου) αισθανθήκαμε μία τεράστια χρονική πίεση για να βγάλουμε το site στον αέρα. Εχουμε δουλέψει με πάθος για να υπάρχει το site, για να ανανεώνεται καθημερινά, για να γίνει γνωστό και για να απαντάμε σε όλα τα e-mails που δεχόμαστε από όλον τον κόσμο.

***Ερ.:** Τι στόχους έχει το WarDiary.ORG;*

Απ.: Το WarDiary.ORG δημιουργήθηκε από μία ομάδα που πιστεύει πως η ευρεία επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων μπορεί να δημιουργήσει την ειρήνη. Είναι εύκολο να μισείς τους ξένους, είναι όμως πολύ πιο δύσκολο να μισείς τους φίλους. Πιστεύουμε ότι το Internet μπορεί να συνδέσει τους ανθρώπους και να διαδώσει τις ειδήσεις πέρα από όλα τα σύνορα.

***Ερ.:** Ποια είναι η στάση των Αμερικανών πολιτών απέναντι στον πόλεμο; Είναι σωστά ενημερωμένοι;*

Απ.: Πιστεύουμε ότι όλα τα ΜΜΕ είναι υποκειμενικά. Ακόμη και η λεγόμενη ισορροπημένη ειδησεογραφία είναι υποκειμενική. Και το WarDiary.ORG είναι υποκειμενικό, αλλά παρέχει μία ενδιαφέρουσα εναλλακτική λύση στις άλλες πηγές. Οι περισσότεροι Αμερικανοί φαίνονται μπερδεμένοι με αυτόν τον πόλεμο. Αισθάνονται συμπάθεια για τους Αλβανούς πρόσφυγες και μίσος για το καθεστώς Μιλόσεβιτς. Οι περισσότεροι δεν έχουν καθαρή εικόνα για τα περίπλοκα ζητήματα που αφορούν στον πόλεμο, ενώ πολλοί δεν γνωρίζουν καν πού βρίσκεται το Κόσοβο. Αυτός ο πόλεμος είναι πολύ μακρινός. Μέσω του site έχουμε έρθει σε επαφή με Αμερικανούς, οι



οποίοι (όπως και εμείς) διαφωνούν με την απόφαση του ΝΑΤΟ να βομβαρδίσει τη Γιουγκοσλαβία. Υπάρχει ένα σιωπηρό κίνημα ειρήνης που καλλιεργείται εδώ. Ελπίζουμε να εκραγεί σύντομα.

***Ερ.:** Τι μπορεί να κάνει κάποιος για να σας βοηθήσει;*

Απ.: Υπάρχουν δύο τρόποι για να μας βοηθήσει. Ο πρώτος είναι η δημοσιότητα. Τα περισσότερα hits που δεχόμαστε προέρχονται από links σε άλλα sites, επομένως ενδιαφερόμαστε συνεχώς για άλλα sites τα οποία θα μπορούσαν να μας έχουν ως link. Ο δεύτερος τρόπος είναι οικονομικός. Αυτή τη στιγμή το site δεν έχει καμία χρηματοδότηση. Αναζητάμε χρηματοδότηση για τους εξής λόγους: για να βοηθήσουμε στην πληρωμή του λογαριασμού για το Internet της Κ., για να ελαφρύνουμε κάπως το κόστος λειτουργίας του site που βαραίνει αποκλειστικά εμάς και -το κυριότερο- για να ξεκινήσουμε ένα ταμείο βοήθειας για τα θύματα του πολέμου. Προς το παρόν διερευνούμε το τι απαιτείται ώστε να γίνουμε επίσημος μη κερδοσκοπικός οργανισμός. Οποιος ενδιαφέρεται να μας βοηθήσει μπορεί να στείλει mail στη διεύθυνση: info@wardiary.org.

ΠΟΛΕΜΙΚΟΣ ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως έγραψε και ο Τάσος Λειβαδίτης:
"Κι όταν δεν πεθαίνει ο ένας για τον άλλον είμαστε κιόλας νεκροί."

E3 1999

Το ετήσιο show της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας

Φέτος, στις 12 και 13 Μαΐου 1999, πραγματοποιήθηκε στο Los Angeles της California η ετήσια έκθεση Πληροφορικής Electronic Entertainment Expo, γνωστότερη ως E3, η οποία από το 1995, έτος πρώτης τέλεσής της, έχει γίνει θεσμός στο χώρο. Πολλές οι εταιρίες και βέβαια ακόμα περισσότεροι οι επισκέπτες που κατέκλυσαν την αίθουσα και είδαν από πρώτο χέρι τις εξελίξεις στο χώρο του home computing. Ας δούμε, λοιπόν, τα προϊόντα που παρουσίασαν οι εταιρίες τόσο σε software όσο και σε hardware.

του Ηλία Καφούρου



SOFTWARE

ALIENS vs PREDATOR (FOX INTERACTIVE)

Κατά τη διάρκεια της έκθεσης η Fox Interactive ανακοίνωσε την κυκλοφορία του πολυαναμενόμενου τίτλου της Aliens vs Predator. Οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν ανάμεσα σε τρεις διαφορετικούς χαρακτήρες: aliens, predator ή colonial marine. Οι αποστολές, τα όπλα και οι ικανότητες που έχει ο παίκτης στη διάθεσή του ποικίλλουν ανάλογα με το χαρακτήρα που θα επιλέξει.



DIABLO II (BLIZZARD)

Η παρουσίαση του εν λόγω τίτλου είχε γίνει στην προηγούμενη E3. Αφού, όμως, και το παιχνίδι δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα (γιατί άραγε;), η Blizzard θεώρησε καλό να μας δώσει νέες πληροφορίες σχετικά με αυτό. Για πρώτη φορά, λοιπόν, έγινε παρουσίαση των πέντε χαρακτήρων του παιχνιδιού, οι οποίοι είναι: η Amazon, η Paladin, ο Necromancer, η Sorceress και ο Barbarian. Το ποσοστό ολοκλήρωσης του παιχνιδιού έχει φτάσει στο 70% και θα περιλαμβάνει τρία acts και ένα finale. Ισως το σημαντικότερο γεγονός είναι η ανακοίνωση για υποστήριξη 3D accelerated γραφικών. Ετσι θα συνδυάζει δισδιάστατα και τρισδιάστατα στοιχεία παιχνιδιού. Γενικότερα, το παιχνίδι θα περιλαμβάνει:

- Πέντε νέους χαρακτήρες με ξεχωριστές ικανότητες ο καθένας.
- Τέσσερις διαφορετικές πολυπληθείς πόλεις με επιπλέον άγριες περιοχές.
- Πολλαπλά μπουντρούμια, σπηλιές και κρύπτες σε κάθε πόλη.
- Μεγαλύτερο κόσμο γεμάτο νέες αναζητήσεις, όπλα, ξόρκια, οπλισμούς, τέρατα και NPCs.
- Εξελιγμένο σύστημα μάχης.
- Ελεύθερη πρόσβαση στο battle.net, όπου θα υπάρχουν νέες options.



HALF-LIFE: OPPOSING FORCE UNVEILED (SIERRA)

Ο τίτλος αυτός αποτελεί το επίσημο add-on του -κατά πολύ κόσμο- παιχνιδιού της χρονιάς. Θα επιστρέψετε, λοιπόν, στο Black Mesa research Facility, από όπου θα ξεκινήσει για εσάς ένας νέος καταιγισμός δράσης. Σίγουρα θα θυμάστε όλους αυτούς τους στρατιώτες που σας έκαναν τη ζωή δύσκολη στο αρχικό παιχνίδι. Ε, λοιπόν, τώρα θα είστε και εσείς ένας από αυτούς(!) και αποστολή σας θα είναι να ανακαλύψετε μία νέα ομάδα εξωγήινων. Στην αποστολή σας θα έχετε πολύτιμους συμμάχους μία γκάμα από νέα θανατηφόρα όπλα και επίσης θα συναντήσετε πολλούς νέους χαρακτήρες στο διάβα σας. Η κυκλοφορία του αναμένεται τον Οκτώβριο του '99.



BABYLON 5 (SIERRA)

Το νέο αυτό παιχνίδι θα είναι ένα real-time 3D first person space combat παιχνίδι σε συνδυασμό με ένα προηγμένο σύστημα τεχνητής νοημοσύνης και πολλά στοιχεία στρατηγικής. Ολα τα παραπάνω στοιχεία καταφέρνουν και συνυπάρχουν αρμονικά σε έναν λεπτομερή εξομοιωτή του όλου περιβάλλοντος του Babylon 5 και των



στοιχείων του όπως αυτά απεικονίζονται στη γνωστή τηλεοπτική σειρά.

THE DUKES OF HAZZARD (SOUTHPEAK INTERACTIVE)

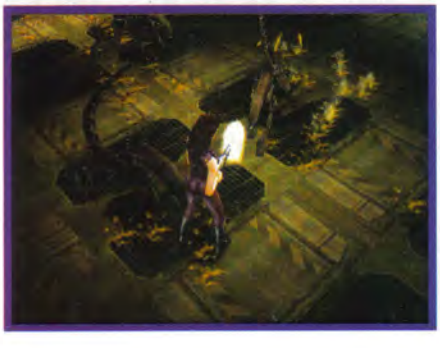
Πολλοί θα γνωρίζετε τους περίφημους "Δούκες" της τηλεόρασης (ξέρετε, αυτούς που δεν χρησιμοποιούν τις πόρτες του αυτοκινήτου, αλλά μπαινοβγαίνουν από τα παράθυρα). Ηρθε, λοιπόν, η ώρα για τη μεταφορά τους στους υπολογι-



στές από τη SouthPeak Interactive με τη μορφή ενός 3D παιχνιδιού αποστολών-αυτοκινήτου, όπου ο παίκτης παίρνει το ρόλο του Bo ή του Luke Duke (οι πρωταγωνιστές της σειράς) και έχει υπό τον έλεγχό του τον "General Lee" ή κάποιο από τα δέκα διαθέσιμα αυτοκίνητα, προκειμένου να σώσει τη φάρμα και το όνομα της οικογένειάς του και ταυτόχρονα την Daisy, αποφεύγοντας το εμπόδιο της τοπικής αστυνομίας και τους διάφορους "καλοθελητές". Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Ιανουάριο του 2000.

ALIEN RESURRECTION (FOX INTERACTIVE)

Η Fox Interactive ανακοίνωσε την κυκλοφορία του Alien Resurrection για το τέλος του '99. Πρόκειται για ένα παιχνίδι βασισμένο στην



ομότιτλη ταινία, όπου ο παίκτης θα βρεθεί αντιμέτωπος με τους αιμοδιψείς aliens και θα παλέψει με το χρόνο για να καταφέρει να σταματήσει τον Dr Wren, ώστε να μην επιστρέψει τα δείγματα των aliens στη Γη. Ο παίκτης μπορεί να υποδυθεί οποιονδήποτε χαρακτήρα της ταινίας. Εχει, δηλαδή, να επιλέξει ανάμεσα σε Ripley, Call, Jihner DiStephano ή Christie. Θα έχετε στη διάθεσή σας εννέα διαφορετικά όπλα (κοντινής ή μακρινής εμβέλειας, παγίδες κ.ά.) για παν ενδεχόμενο, τα οποία θα πρέπει να τα χρησιμοποιήσετε για συγκεκριμένους σκοπούς το καθένα. Τα επίπεδα θα είναι δέκα τον αριθμό και θα περιλαμβάνουν και αυτά τοποθεσίες της ταινίας.

CROC 2 (FOX INTERACTIVE)

Η εταιρία ανακοίνωσε την κυκλοφορία της συνέχειας του επιτυχημένου της platform Croc και για PCs (μετά την αναγγελία της κυκλοφορίας για PSX), με τίτλο Croc 2 (τι άλλο;), που αναμένεται να κυκλοφορήσει το τελευταίο τρίμηνο του '99. Θα αποτελεί τη συνέχεια της ιστορίας του αρχικού παιχνιδιού, όπου ο συμπαθής κροκόδειλος ξεκινά το μακρινό ταξίδι του προς αναζήτηση των γονιών του. Φτάνοντας στο νησί Gobbos ανακαλύπτει πως ο βαρόνος Dante έχει απαγάγει όλους του μονάρχες του νησιού. Αναλαμβάνει, λοιπόν, να σώσει και αυτούς μαζί με τους γονείς του. Το παιχνίδι εν γένει θα περιλαμβάνει:



- Τέσσερις φυλές Gobbos συν ένα μυστικό χωριό.
- Περισσότερα από σαράντα levels.
- Δυνατότητα επικοινωνίας με τους Gobbos.
- Επιπλέον κινήσεις.
- Επιπλέον adventure sections.
- Πολλά κρυμμένα στοιχεία.
- Επτά νέους "αρχηγούς" (bosses).

DIE HARD TRILOGY (FOX INTERACTIVE)

Η συνέχεια ενός από τους πιο επιτυχημένους τίτλους της εταιρίας περιλαμβάνει νέα storyline που συνδυάζει τρία διαφορετικά είδη παιχνιδιού σε ένα. Η ιστορία ξεκινά στο Los Angeles, όπου ο ήρωας John McClane θα έρθει αντιμέτωπος με μία νέα λεγεώνα από τρομοκράτες, γνώστες



υψηλής τεχνολογίας, ικανούς να εξαφανίσουν την πόλη από το χάρτη, σε μια μάχη ενάντια στο χρόνο. Το παιχνίδι αναμένεται να τεθεί στην κυκλοφορία στο τέλος του '99.

PLANET OF THE APES (FOX INTERACTIVE)

Αλλο ένα παιχνίδι που βασίζεται σε μία επιτυχημένη ταινία παρουσιάστηκε στη φετινή έκθεση. Πρόκειται για το ξακουστό φιλμ "Ο πλανήτης των πιθήκων", το οποίο ήταν βασισμένο στην ομώνυμη νουβέλα του Pierre Boulle. Είναι ένα action-adventure game, στο οποίο ο παίκτης προσγειώνεται με ένα διαστημόπλοιο σε έναν άγνωστο πλανήτη. Εκεί σύντομα θα ανακαλύψει ότι βρίσκεται σε μία μεταβατική εποχή, όπου κυριαρχούν οι πίθηκοι και η ανθρώπινη φυλή βρίσκεται στο τέλος της διατροφικής αλυσίδας. Προκειμένου να επιβιώσει ο ήρωάς μας θα πρέπει να εξερευνήσει τα δεκαπέντε βασικά και τα συνολικά εβδομήντα υποεπίπεδα



του παιχνιδιού, ώστε να καταφέρει να λύσει το μυστήριο της υπόθεσης. Θα περιλαμβάνονται περισσότερες από 2.000 γραμμές διαλόγου, ώστε να μπορεί ο παίκτης να συνομιλεί με έναν μεγάλο αριθμό διαφορετικών χαρακτήρων που θα συναντήσει, στην προσπάθειά του να μείνει ζωντανός και να προχωρήσει στην πλοκή. Το Planet of the Apes φιλοδοξεί να θέσει νέα στάνταρ στο χώρο των action-adventures games και αναμένεται να κυκλοφορήσει την άνοιξη του 2000.

ΔΥΟ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΤΟ SOUTH PARK ΑΠΟ ΤΗΝ ACCLAIM

Η Acclaim ανακοίνωσε τη δημιουργία δύο νέων παιχνιδιών για PC βασισμένων στο South Park. Πρόκειται για τα South Park: Chef's Luv

Shack και South Park Rally. Το πρώτο περιλαμβάνει πολλά mini παιχνίδια όπως τα Spank, Monkey with Mr Mackey και Asses in Space with Terrance in Phillip. O παίκτης μπορεί να παίξει ως Cartman, Stan Kyle ή Kenny μαζί με τέσσερις -το ανώτερο- φίλους του. Αναμένεται προς το τέλος του έτους. O δεύτερος τίτλος, όπως γίνεται εύκολα αντιληπτό, είναι ένα driving game, του οποίου οι ήρωες είναι "δανεισμένοι" από το South Park και αγωνίζονται με carts. Και αυτός ο τίτλος αναμένεται στο τέλος του έτους.

UNREAL TOURNAMENT (EPIC GAMES/GT INTERACTIVE)

Φυσικά, δεν θα μπορούσαν να λείψουν η παρουσίαση και η επίδειξη ενός από τα πιο αναμενόμενα παιχνίδια, του Unreal Tournament. Στο single player mode ο παίκτης θα πρέπει να οδηγήσει την ομάδα του ενάντια σε αναπτυγμένα ρομπότ. Πρόκειται για μια μάχη μέχρι τελικής πτώσεως μέσα σε τριάντα πέντε αρένες που θα περιλαμβάνουν μέρη όπως τρένα μεγάλης ταχύτητας, ένα κάστρο στην κορυφή ενός βουνού ή ένα αρχαίο εξωγήινο μνημείο. Συνοπτικά, οι multiplayer δυνατότητες του παιχνιδιού θα είναι:

- **Capture the Flag:** Οι παίκτες χωρισμένοι σε δύο ομάδες θα έχουν ο καθένας από μία σημαία να υπερασπιστούν (και να κατακτήσουν). Νικητής είναι αυτός που θα καταφέρει να αιχμαλωτίσει τη σημαία του αντιπάλου του και να την πάει στη βάση του, χωρίς βέβαια να συμβεί το ίδιο και με τη δική του.
- **Assault:** Εδώ οι παίκτες χωρίζονται σε επιτιθέμενους και αμυνόμενους. Μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό όριο θα πρέπει αυτός που επιτίθεται να κατακτήσει τη βάση του αντιπάλου του και να καταστρέψει ένα ή και περισσότερα αντικείμενα. Αν αποτύχει, το σενάριο ξεκινά ξανά με τους παίκτες να αλλάζουν ρόλους.
- **Domination:** Οι παίκτες κερδίζουν πόντους κατακτώντας συγκεκριμένες τοποθεσίες που ονομάζονται Control Points.

Ακόμη, ο τίτλος θα περιλαμβάνει επιπλέον φάσμα επιλογών στην προσπάθειά του να καλύψει όλες τις απαιτήσεις των παικτών. Τέλος, άλλα σημαντικά νέα στοιχεία είναι τα νέα όπλα, το αναπτυγμένο AI και η πληθώρα των κινήσεων που θα έχουν στη διάθεσή τους οι αντίπαλοί σας. Η κυκλοφορία του αναμένεται το καλοκαίρι.



THE SIMS (MAXIS)

O νέος τίτλος στρατηγικής από τους δημιουργούς του Sim City 3000 βρίσκεται προ των πυλών. Και το όνομα αυτού: The Sims. Στο παιχνίδι αναλαμβάνετε τον έλεγχο μίας γειτονιάς αποτελούμενης από ανθρώπους που αποκαλούνται Sims. Εσείς μπορείτε ανά πάσα στιγμή να συμβάλετε στην αναβάθμιση



της εν λόγω γειτονιάς, αλλά και να αλλάξετε γενικά τον τρόπο σκέψης και ζωής των κατοίκων της. Με δυο λόγια, έχετε τη δύναμη να κάνετε τους ανθρώπους αυτούς να ζήσουν τα ωραιότερα όνειρα ή τους χειρότερους εφιάλτες τους! Σίγουρα μια πολύ παράξενη ιδέα για παιχνίδι. Από την άλλη, βέβαια, η παραγωγός εταιρία εγγυάται ένα θετικό τελικό αποτέλεσμα.

AMEN! (CAVEDOG)

Το καινούριο first-person shooter από την Cavedog, ονόματι Amen: The Awakening,



έκανε και αυτό την εμφάνισή του στη φετινή E3 και αποτέλεσε έναν από τους πιο ενδιαφέροντες τίτλους που παρουσιάστηκαν. Οι παίκτες καλούνται να χρησιμοποιήσουν έναν αριθμό ικανοτήτων, ώστε να ξεπεράσουν τις καταστάσεις με τις οποίες θα βρεθούν αντιμέτωποι, οι περισσότερες από τις οποίες έχουν πολλούς τρόπους επίλυσης. Τα γεγονότα λαμβάνουν χώρα στα μέσα του 21ου αιώνα και εσείς υποδύεστε έναν commando με το κωδικό όνομα Bishop 6. Αναμένεται πριν από το τέλος του '99. Επιπλέον, η εταιρία θα παρέχει συνεχή υποστήριξη μέσω ελεύθερων downloads.

TEST DRIVE OFF-ROAD 3 & TEST DRIVE 6 (ACCOLADE)

H Accolade παρουσίασε τις συνέχειες των γνωστών τίτλων της Test Drive Off-Road και Test Drive, οι οποίες φτάνουν αισίως τους αριθμούς 3 και 6 αντίστοιχα. O πρώτος τίτλος θα περιλαμβάνει δεκαπέντε πραγματικές διαδρομές και περισσότερα



από τριάντα επίσημα οχήματα, ενώ θα υποστηρίζει και multiplayer παίξιμο. Από την άλλη, το Test Drive 6 θα περιέχει πλήρως ανανεωμένα physics των μοντέλων που θα περιλαμβάνει, τα οποία θα προσδίδουν σε κάθε αυτοκίνητο ξεχωριστά στοιχεία. Ακόμη τα γραφικά του θα είναι κατά πολύ βελτιωμένα και θα δίνεται μεγάλη βαρύτητα στην απεικόνιση των σκιών και των εφέ. Επιπλέον, θα περιλαμβάνει σαράντα επίσημα αυτοκίνητα, ενώ όσον αναφορά στις τοποθεσίες στις οποίες θα τρέξετε, η ποικιλία τους δεν θα σας αφήσει παραπονεμένους.

ARCATERA (UBISOFT)

Το Arcatera είναι το νέο real-time adventure της Ubi Soft, που λαμβάνει μέρος στον ομώνυμο μυθικό κόσμο. Βασίζεται στην αναζήτηση εγκλημάτων και σας επιτρέπει μόλις τρεις ημέρες προ-



κειμένου να αναμετρηθείτε με τις σκοτεινές δυνάμεις του Dark Brotherhood, μίας σατανικής οργάνωσης που σκοπεύει να εκθρονίσει τον πρίγκιπα και να αφανίσει τους κατοίκους. Ενα παιχνίδι που συνδυάζει στοιχεία adventure και RPG.

DEEP FIGHTER (UBISOFT)

Ενα παιχνίδι βασισμένο στο γνωστό Sub Culture, αλλά με πιο πολεμικό ύφος. Ετοιμα-

στείτε, λοιπόν, να λάβετε μέρος σε υποβρύχιες μάχες με πολλούς εχθρούς, σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον.

ULTIMATE GOLF (UBISOFT)

Ο νέος εξομοιωτής παιχνιδιών γκολφ από τη UbiSoft προστίθεται στην ολοένα αυξανόμενη λίστα των παιχνιδιών του είδους.

GABRIEL KNIGHT 3 (SIERRA)

Η συνέχεια της επιτυχημένης σειράς adventure. Για περισσότερες πληροφορίες ανατρέξτε στη στήλη "PC Games" αυτού του μήνα.



PHARAOH (IMPRESSIONS)

Το Pharaoh είναι ένα city-building game στρατηγικής που εκτυλίσσεται στην Αίγυπτο την περίοδο 2900-700 π.Χ. Ξεκινάτε από τον έλεγχο μικρών χωριών και σκοπός σας είναι να δημιουργήσετε μία μεγάλη αυτοκρατορία, αντά-



ξια της ιστορίας της αιγυπτιακής. Τα γραφικά φαίνονται πολύ καλά και θα περιλαμβάνονται μεγάλοι χάρτες και προσιτό gameplay.

SWAT 3: CLOSE-QUARTERS BATTLE (SIERRA)

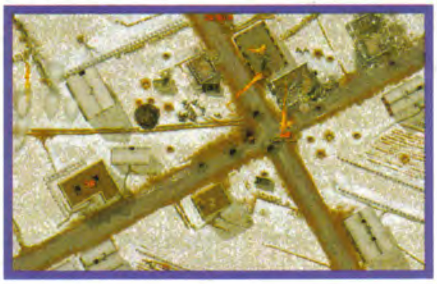
Το παιχνίδι που φιλοδοξεί να μεταφέρει τη



στρατηγική μάχη σε ένα φωτορεαλιστικό 3D περιβάλλον. Αναλαμβάνετε τον έλεγχο μίας δεκαμελούς ομάδας και θα πρέπει να φέρετε εις πέρας είκοσι δύσκολες αποστολές, με πολυτιμότερους συνεργάτες σας μία μεγάλη γκάμα από σύγχρονα όπλα.

CLOSE COMBAT 4 (MICROSOFT)

Το τέταρτο μέρος της γνωστής σειράς παιχνιδιών στρατηγικής της Microsoft, όπου η δράση μεταφέρεται πλέον στην Battle of the Bulge και παίρνετε μέρος είτε από τη μεριά των Axis είτε από αυτή των Allies.



ΝΕΑ ΣΕΙΡΑ ΑΠΟ SIMULATION ΤΙΤΛΟΥΣ ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΕ Η HASBRO INTERACTIVE

Η Hasbro Interactive ανακοίνωσε μία πληθώρα νέων simulation τίτλων, που αναμένεται να κυκλοφορήσουν εντός του 1999. Συγκεκριμένα, αναφέρθηκαν τα ονόματα τίτλων όπως οι Mechwarrior 3, GP500, B-17 Flying Fortress 2: The Mighty Eighth και Gunship 3.

HARDWARE

Όπως ήταν λίγο πολύ αναμενόμενο, το βάρος στον τομέα hardware της φετινής έκθεσης έπεσε στις νέες κάρτες γραφικών. Ετσι, λοιπόν, οι εταιρίες παρουσίασαν προτάσεις για την επόμενη γενιά τους.

3DFx Voodoo 3 3500 TV AGP: Η κάρτα που αναμένεται να είναι η "αιχμή του δόρατος" στις κάρτες γραφικών συνδυάζοντας ταυτόχρονα 2D/3D (φυσικά αναφερόμαστε σε Di-



rect3D και Glide), Video-In (πλήρες με MPEG encode και decode), TV-Out, TV & FM Tuner, όλα κινούμενα στην ταχύτητα των 183MHz. Πρόκειται στην ουσία για μία κάρτα που συνδυάζει πολλές μαζί. Η κυκλοφορία της αναμένεται τον Ιούλιο.

Matrox G400: Η πρόταση της Matrox είναι η Millennium G400, η οποία καταρχήν επιτρέπει χρήση πολλών monitors με τη χρήση μίας απλής κάρτας AGP. Η TV-Out έξοδος της δίνει τη δυνατότητα για οκτώ διαφορετικά configurations, γεγονός που μας επιτρέπει να έχουμε (ανάλογα με τη θέλησή μας) ένα extended desktop, ένα παράθυρο zoom-in, να ασχοληθούμε και με κάτι άλλο ενώ βλέπουμε μία ταινία DVD κ.ά. Επίσης, η έξοδος αυτή υποστηρίζει μέχρι και 1.024x768 ανάλυση -κάτι που δεν έχουμε ξαναδεί- και λύνει το πρόβλημα που υπάρχει με τα DVD widescreen formats.

Nvidia Riva TNT2/Ultra: Φυσικά παρουσιάστηκε και ο μέχρι σήμερα κυριότερος ανταγωνιστής της 3Dfx, στη νέα μορφή του, και φάνηκε πως -τουλάχιστον στον τομέα του gaming- θα εξακολουθήσει να μονομαχεί με τις 3Dfx κάρτες γραφικών.

S3 Savage4: Το θετικό σημείο αυτής της κάρτας είναι το γεγονός πως, μόλις εγκατασταθεί σε έναν υπολογιστή, αμέσως ένα virtual PC είναι διαθέσιμο προς χρήση από κάποιον άλλο user. Αυτό είναι χρήσιμο τόσο για on-line παιχνίδι όσο και για Web browsing, επεξεργασία κειμένου κ.ά.

PC

ΤΑ ΒΡΑΒΕΙΑ ΤΗΣ E3

Σε κάθε έκθεση E3 απονέμονται τα σχετικά βραβεία, τα οποία απευθύνονται στα καλύτερα προϊόντα που παρουσιάστηκαν εκεί ανά κατηγορία. Τα κυριότερα βραβεία αυτής της χρονιάς απονεμήθηκαν στις εξής εταιρίες και τα εξής προϊόντα:

ΒΡΑΒΕΙΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥ SOFTWARE

- Vampire: The Masquerade - Redemption (Activision/Nihilistic Software)
- Nocturne (Gathering of Developers/Terminal Reality)
- Ultima IX: Ascension (Electronic Arts/Origin)
- Prince of Persia 3D (Red Orb/Mindscape)
- Deus Ex (Ion Storm/Eidos Interactive)
- Team Fortress 2 (Valve/Sierra)
- Hidden & Dangerous (Illusion Softworks/TalonSoft)
- System Shock 2 (Irrational Games/EA-Looking Glass)
- Dungeon Keeper II (Bullfrog/Maxis)
- Diablo II (Blizzard Entertainment)

ΒΡΑΒΕΙΑ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥ HARDWARE

3Dfx Voodoo 3500 TV AGP
Matrox Millennium G400 MAX
SEGA Dreamcast

MICROSOFT OFFICE 2000
Η νέα χιλιετία ήδη ξεκίνησε!

Υπάρχει χρήστης προσωπικού υπολογιστή ο οποίος δεν έχει γράψει ένα κείμενο με τη βοήθεια του Word ή δεν έχει επεξεργαστεί ένα λογιστικό φύλλο με τη χρήση του Excel; Αν η απάντηση είναι "ναι", η νέα έκδοση του πακέτου Office της Microsoft που βρίσκεται προ των πυλών δεν θα αφήσει πλέον πολλά περιθώρια για άλλες καταφατικές απαντήσεις...

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

Αυτές τις μέρες κυκλοφορεί σε ολόκληρο τον κόσμο (και στην Ελλάδα) η νέα έκδοση ίσως της πιο δημοφιλούς σουίτας λογισμικού για PC, του Microsoft Office 2000, η οποία αναμένεται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον, αφού θα ενσωματώνει πολλές νέες ευκολίες και δυνατότητες για τους χρήστες. Σε ειδικό, τριήμερης διάρκειας, σεμινάριο με τίτλο: "Microsoft Office 2000 Deployment Conference - Europe, Middle East & Africa", το οποίο πραγματοποιήθηκε στη Νίκαια της Γαλλίας στα μέσα Απριλίου, είχαμε την ευκαιρία να δούμε από κοντά και να εξετάσουμε τη νέα αυτή έκδοση, η οποία ενσωματώνει πολλά νέα χαρακτηριστικά και κυρίως αποτελεί το καλύτερο παράδειγμα της θέσης της εταιρίας για τη χρήση και εκμετάλλευση του Internet σε κάθε διεργασία που πραγματοποιείται με τη βοήθεια του υπολογιστή σήμερα.

Είναι πια φανερό πως η Microsoft, κατασταλαγμένη ως προς τη φιλοσοφία του πακέτου Office, που ήδη μετρά πολλά χρόνια ζωής, θέλει με αυτό να προσφέρει στο χρήστη ένα ολοκληρωμένο, ενιαίο λογισμικό και όχι απλώς 5-6 διαφορετικά προγράμματα στο ίδιο κουτί για διαφημιστικούς λόγους.

Αξίζει να σημειωθεί πως, εγκαθιστώντας το νέο Microsoft Office 2000, οι χρήστες θα πάρουν και μια πρώτη ιδέα από τα επερχόμενα Windows 2000 (αναμένεται να κυκλοφορήσουν στην παγκόσμια αγορά το φθινόπωρο του 1999 και προορίζονται βασικά για όσους χρησιμοποιούν σήμερα τα Windows NT, αλλά βέβαια μπορούν να αποτελέσουν και την αναβάθμιση των Windows 95/98), αφού ταυτόχρονα εγκαθίσταται και ο Windows Installer, ο οποίος αποτελεί σημαντική προσθήκη στα επερχόμενα Windows.

Θα πρέπει να τονίσουμε ότι η απλοποίηση των εργασιών του χρήστη του Office είναι πάντα ένα από τα πιο σοβαρά μελήματα της Microsoft. Είναι χαρακτηριστικό πως μία ολόκληρη ομάδα εργαζομένων στην εταιρία ασχολείται αποκλειστικά και μόνο με την εξέταση των αιτημάτων που διατυπώνουν κατά καιρούς οι χρήστες του Office, έτσι ώστε να επισημανθούν τα πιο σημαντικά, να ομαδοποιηθούν και να υλοποιηθούν όσο το δυνατό περισσότερα σε κάθε νέα έκδοση. Φαίνεται πως η ομάδα αυτή δουλεύει ικανοποιητικά, αφού στην έκδοση 2000, που ήδη έχουμε στα χέρια μας, πάμπολλα από αυτά έχουν όντως πραγματοποιηθεί.

Ας δούμε, όμως, συνοπτικά ορισμένα από τα σημαντικότερα νέα χαρακτηριστικά της καινούριας έκδοσης του Office 2000, καθώς και τα σημεία εκείνα στα οποία η Microsoft επέφερε βελτιώσεις σε σχέση με τις προηγούμενες εκδόσεις:

* Τα επιμέρους προγράμματα του πακέτου δεν είναι πια απαραίτητο να εγκατασταθούν όλα από την αρχή, παρά μόνο όταν αυτά ζητηθούν από το χρήστη, στο μέλλον, εξασφαλίζοντας με τον τρόπο αυτό πολύτιμο χώρο στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή.

* Κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης το Office 2000 βρίσκει τυχόν προηγούμενες εκδόσεις του πακέτου και προσφέρει τη δυνατότητα πλήρους απεγκατάστασής τους.

* Οταν η εγκατάσταση του πακέτου γίνεται πάνω από μία προηγούμενη έκδοσή του, το Office 2000 ενσωματώνει απρόσκοπτα τις περισσότερες από τις υπάρχουσες ρυθμίσεις που είχε κάνει ο χρήστης στην παλιά έκδοση, έτσι ώστε αυτός να μη συναντήσει προβλήματα όταν ανοίξει για πρώτη φορά μια εφαρμογή της νέας έκδοσης.

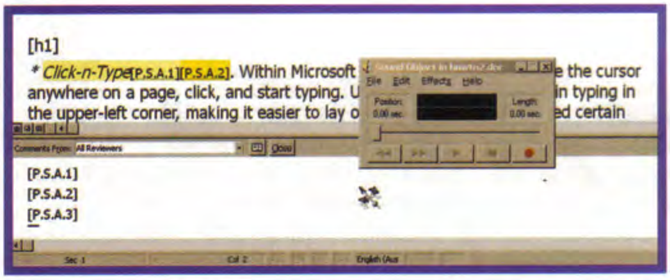


Δεν είναι πια απαραίτητο να εγκατασταθούν από την αρχή όλες οι εφαρμογές του νέου Office 2000, ενώ και κατά την εγκατάσταση υπάρχουν πολλές επιλογές για το χρήστη.

* Υπάρχει δυνατότητα άμεσης αποστολής του τρέχοντος εγγράφου σε οποιονδήποτε χρήστη του Διαδικτύου με το πάτημα ενός μόνο πλήκτρου, το οποίο βρίσκεται στην μπάρα εργαλείων κάθε εφαρμογής του νέου Office 2000.

* Ο χρήστης μπορεί πια άνετα να απομακρύνει ανεπιθύμητες μπάρες εντολών ή ακόμη και διάφορα hot keys, τα οποία δεν "ταιριάζουν" με το δικό του τρόπο εργασίας.

* Μία πολύ σημαντική καινοτομία του νέου Office 2000 είναι η αυτόματη αναπλήρωση κατεστραμμένων αρχείων: Αυτόματα αναζητώνται, βρίσκονται και επιδιορθώνονται τυχόν αρχεία που έχουν καταστραφεί για οποιονδήποτε λόγο και, το κυριότερο, χωρίς ο χρήστης να πάρει κυριολεκτικά είδηση! Αν ένα αρχείο κάποιας εφαρμογής του πακέτου πάθει ζημιά, καταστραφεί ή απλώς σβηστεί, αυτόματα, την πρώτη φορά που ο χρήστης θα προσπαθήσει να το χρησιμοποιήσει, το Office θα ξεκινήσει τη διαδικασία αναζήτησης του κατεστραμμένου ή σβησμένου αρχείου και θα το ανασύρει από τη θέση που έχει ορίσει στον υπολογιστή σας να τοποθετηθεί το Office ή θα ζητήσει από το χρήστη το CD εγκατάστασης.



Ακόμη και ηχητικά σχόλια μπορείτε πια να προσθέσετε σε όποιο σημείο του κειμένου σας επιθυμείτε.

* Τα φύλλα εργασίας του Excel 2000 μπορούν πια να ενσωματωθούν στον Web browser, γεγονός που επιτρέπει σε οποιονδήποτε χρήστη που χρησιμοποιεί κι αυτός τον Internet Explorer να επεξεργαστεί on-line τα δεδομένα τους.

* Τα έγγραφα που δημιουργούνται με τη βοήθεια των εφαρμογών του Office 2000 μπορούν να αποθηκευτούν, εκτός φυσικά από το σκληρό δίσκο του υπολογιστή, και απευθείας σε έναν web server.

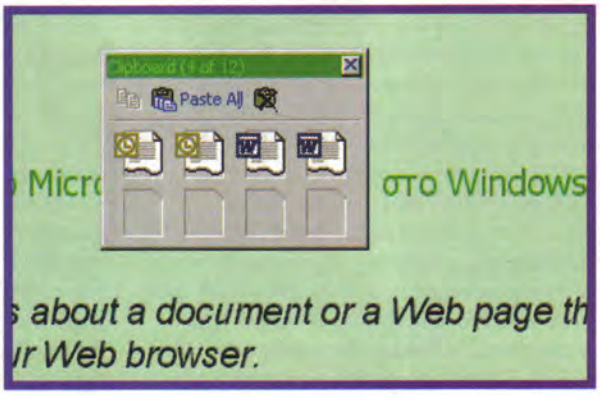
* Κάθε εφαρμογή του νέου Office 2000 "τρέχει" από ένα και μοναδικό αρχείο, το οποίο είναι κοινό για όλες τις εκδόσεις (γλωσσικές) του Office σε ολόκληρο τον κόσμο. Αυτό πρακτικά σημαίνει πως το αρχείο winword.exe, για παράδειγμα, που θα μπει στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή ενός Γάλλου ή ενός Γερμανού (υποθέτοντας ότι αυτοί έχουν αγοράσει το πακέτο της χώρας τους), θα είναι εντελώς όμοιο με αυτό που θα εγκατασταθεί στον υπολογιστή ενός Ελληνα χρήστη του Office. Παλιότερα δεν συνέβαινε κάτι τέτοιο, με αποτέλεσμα την εμφάνιση πολλών προβλημάτων.

* Το Word 2000 μπορεί να αναγνωρίσει αυτόματα τη γλώσσα στην οποία πληκτρολογεί ο χρήστης ένα κείμενο, έτσι ώστε να ταιριάξει τα κατάλληλα proofing tools (spelling, grammar checking, AutoCorrect κ.ά.). Επίσης, οι χρήστες μπορούν πια να αλλάζουν τη γλώσσα του user interface χωρίς αυτό να έχει συνέπειες στη λειτουργία μιας εφαρμογής.

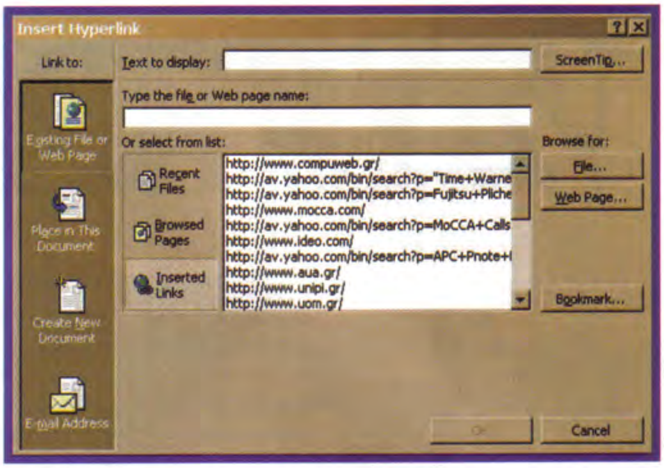
* Ολες οι εφαρμογές του νέου Office 2000 υποστηρίζουν το πρότυπο UNICODE, γεγονός που κάνει την επεξεργασία κειμένου πολύ ευκολότερη από ποτέ άλλοτε.

* Μία από τις σημαντικότερες βελτιώσεις της νέας έκδοσης είναι η διαχείριση των πινάκων, οι οποίοι πια είναι γραφικά αντικείμενα, συνεπώς ο χρήστης μπορεί να τους σύρει οπουδήποτε μέσα στο έγγραφο αλλά και να διαμορφώσει όπως επιθυμεί το κείμενο γύρω από αυτούς. Επίσης, είναι πια δυνατή η χρήση διαγώνιων γραμμών μέσα σε ένα κελί.

* Εγγραφα που αποθηκεύονται ως HTML μπορούν πια να έχουν οποιοδήποτε περιεχόμενο, χωρίς ο browser από τον οποίο θα τα ανοίξει κάποια στιγμή ο χρήστης να έχει απαραίτητα τη δυνατότητα να το δει ολόκληρο. Ανοίγοντας όμως το έγγραφο αυτό σε μία εφαρμογή του Office το περιεχόμενο θα μπορεί να είναι και πάλι ορατό.



Πολλαπλό copy-paste: Ενα παλιό αίτημα όλων των χρηστών του Office έγινε -επιτέλους- πραγματικότητα!



Η διαδικασία εισαγωγής μιας διεύθυνσης Web σε κάποια σελίδα σας είναι πια απλούστατη.

* Τα πιο συνηθισμένα dialog boxes (π.χ. File Open και File Save) τονίζονται τώρα περισσότερο, έτσι ώστε ο χρήστης να τα βλέπει ευκολότερα και αμέσως.

* Κάτι που περίμεναν χρόνια οι χρήστες του Word τώρα είναι πραγματικότητα: Μιλάμε για το πολλαπλό copy-paste (Collect and Paste), με το οποίο μπορεί κάποιος να αντιγράψει έως και 12 items στον Clipboard και κατόπιν να τα χρησιμοποιήσει όπως θέλει και με όποια σειρά θέλει σε οποιαδήποτε εφαρμογή του Office.

* Κάθε ανοικτό έγγραφο του Office αντιπροσωπεύεται τώρα από το δικό του εικονίδιο, το οποίο είναι ξεχωριστό από τα άλλα έγγραφα. Πρακτικά, αυτό σημαίνει πως, αν δουλεύετε ταυτόχρονα με τρία ανοιχτά κείμενα στο Word, στην μπάρα εργασίας σας θα φαίνονται τρία εικονίδια του Word, ένα για κάθε έγγραφο και όχι ένα όπως παλιά.

* Στο Office 2000 το παράθυρο της Βοήθειας (Help) μπορεί πια να εμφανίζεται παράλληλα με οποιαδήποτε εφαρμογή, έτσι ο χρήστης μπορεί να διαβάζει το κείμενο και να πραγματοποιεί ταυτόχρονα αυτό που θέλει, σύμφωνα με τις οδηγίες.

* Το Office 2000 υποστηρίζει πλήρως την XML, η οποία αναμένεται να διαδεχθεί την HTML.

* Το νέο Office έχει βελτιώσει κατά πολύ την ClipArt Gallery, στην οποία τώρα θα βρείτε νέες δυνατότητες αναζήτησης (π.χ. "Find More Like This", drag and drop images κ.ά.).

* Στην premium έκδοση του Office 2000 περιέχεται και ένα πλήρες πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, το PhotoDraw, με πολλές δυνατότητες και χαρακτηριστικά. PC

ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΚΑ

Η κάρτα γραφικών αποτελούσε ανέκαθεν αναπόσπαστο κομμάτι του υπολογιστή, χωρίς όμως να είναι ένα τμήμα του hardware που ξεχωρίζει. Από την εποχή που το PC χρησιμοποιούσε τη δοξασμένη Hercules με τα δύο χρώματα (λευκό και μαύρο φυσικά), η κάρτα γραφικών υπήρχε μόνο για να αποδίδει τα δεδομένα του υπολογιστή στο monitor. Η εξέλιξη που γνώρισαν οι κάρτες γραφικών τα πρώτα χρόνια δεν ήταν κάτι το ιδιαίτερο, καθώς τα βήματα ήταν μικρά και σταθερά.

Με την εμφάνιση του προτύπου VGA και αργότερα του SVGA, έγιναν τα πρώτα μεγάλα άλματα στο χώρο. Εμφανίστηκαν για πρώτη φορά 256 χρώματα ταυτόχρονα, την εποχή που η Amiga διέθετε ήδη μερικές χιλιάδες. Οι πρώτες VGA κάρτες διέθεταν 256KB μνήμη, ενώ όσες είχαν περισσότερα από 512KB ανήκαν στην κατηγορία SVGA και είχαν ιδιαίτερα υψηλή τιμή. Η κατάσταση αυτή στο χώρο συνεχίστηκε για πολλά χρόνια μέχρι την εμφάνιση των Windows 95. Το καινούριο -τότε- λειτουργικό της Microsoft πρόσφερε στο χρήστη τη δυνατότητα για απεικόνιση πολλών χρωμάτων στην οθόνη του υπολογιστή του. Ετσι, οι εταιρίες κατασκευής καρτών άρχισαν να δίνουν ιδιαίτερο βάρος στη σχεδίασή τους, καθώς ο κόσμος ήθελε να εκμεταλλευτεί τις δυνατότητες του καινούριου λειτουργικού. Σιγά σιγά έκαναν την εμφάνισή τους κάρτες με 2MB μνήμη, δίνοντας τη δυνατότητα στον PC user να δουλεύει σε υψηλές αναλύσεις και με εκατομμύρια χρώματα.

Κάπου εκεί έκαναν την εμφάνισή τους -πάλι από τη Microsoft- τα DirectX. Ειδικά η έκδοση 3 έδωσε φτερά στο χώρο, καθώς πρόσφερε πάρα πολλές δυνατότητες, ιδιαίτερα στους προγραμματιστές παιχνιδιών. Συγχρόνως εμφανίστηκε η πρώτη κάρτα που πέτυχε επιτάχυνση σε 3D γραφικά. Μέχρι τότε τα γραφικά στο PC ήταν παγιδευμένα στις δύο διαστάσεις, με αποτέλεσμα οι χρήστες να νιώθουν παραμελημένοι, καθώς οι παιχνιδομηχανές ήδη διέθεταν 3D χαρακτηριστικά.

Η πρώτη αυτή κάρτα σχεδιάστηκε από την 3Dfx, μια εταιρία που έμελλε να καθορίσει τα δεδομένα στο χώρο του 3D. Το γνωστό και άκρως πετυχημένο Voodoo Graphics ήταν γεγονός. Ηταν μια κάρτα εξ ολοκλήρου για επιτάχυνση 3D γραφικών, εφοδιασμένη με 4MB EDO RAM. Οσοι είχαν δει τότε το Quake I να παίζει στο Voodoo κάτω από OpenGL είχαν πάθει πλάκα. Τα γραφικά ήταν από άλλο κόσμο, σε μια εποχή που χωρίς 3D acceleration παιχνίδια όπως το Quake I και το Duke Nukem 3D έμοιαζαν εξωπραγματικά. Με την είσοδο του 3D στα PCs ξέσπασε ένας ανταγωνισμός μεταξύ των εταιριών, που συνεχίζεται με μεγαλύτερη ένταση μέχρι σήμερα. Πολλές κατασκευάστριες εταιρίες, μη θέλοντας να μείνουν έξω από το χώρο, άρχισαν να παρουσιάζουν τις προτάσεις του, χωρίς όμως κάποια να φτάνει σε επιδόσεις το chip της 3Dfx. Τότε εμφανίστηκαν οι πρώτες 2D/3D λύσεις, που πετύχαιναν επιτάχυνση σε 2 και 3 διαστάσεις, χωρίς την ανάγκη ύπαρξης δεύτερης κάρτας.

Το Voodoo I ήταν κυρίαρχος ειδικά για ένα διάστημα που η τιμή του είχε πέσει σε λογικά επίπεδα. Ο πρώτος δυνατός ανταγωνιστής ήταν το chip της άγνωστης μέχρι τότε Nvidia, το γνωστό σε όλους Riva 128. Συνδύαζε καλή μηχανή απεικόνισης σε 2 διαστάσεις με 3D ταχύτητα εφάμιλλη αυτής του Voodoo σε μια κάρτα. Οι κάρτες με το chipset αυτό έγιναν best-seller. Η 3Dfx απάντησε με την κυκλοφορία του Voodoo2, ενός chip που σάρωσε την αγορά και εξακολουθεί να στέκεται επάξια στον ανταγωνισμό ακόμα και σήμερα. Από τότε ξεκίνησε μια αντιμαχία μεταξύ των δύο κορυφαίων εταιριών, η οποία συνεχίζεται μέχρι σήμερα.

Στα γραφεία του περιοδικού ήρθαν εκπρόσωποι όλων σχεδόν των σύγχρονων chipsets. Δυστυχώς, δεν προλάβαμε να έχουμε στη διάθεσή μας κάποια κάρτα με το τελευταίο chipset της Nvidia, το TNT2, με αποτέλεσμα το Voodoo 3 να ξεχωρίζει, χωρίς ωστόσο να αποτελεί μια σίγουρη λύση για λόγους που αναλύονται στη συνέχεια.

Τα τεστ έγιναν σε δύο επεξεργαστές, έναν Celeron 300A και έναν Pentium II 450MHz, για να φανεί πώς αποδίδουν τα chipsets και σε λιγότερο αδύναμα συστήματα. Αν το επέτρεπε ο χρόνος, θα τεστάραμε τις κάρτες και σε Super Socket 7 συστήματα, αλλά επιφυλασσόμεθα για το μέλλον. Τα επιμέρους χαρακτηριστικά του υπολογιστή της δοκιμής είναι συνηθισμένα και αντικατοπτρίζουν ένα μέσο σύστημα. Ετσι, το σύστημα είναι στημένο στη motherboard της Soyo BA+, η βασική μνήμη είναι 64MB, ο σκληρός ένας 5,1EL της Quantum και η κάρτα ήχου η SoundBlaster PCI64.

Για τα τεστ χρησιμοποιήθηκαν τα γνωστά παιχνίδια Quake 2, Half-Life και Turok2. Στο Quake 2 μετρήσαμε τόσο το demo1, ένα εσωτερικό demo του παιχνιδιού, όσο και το crusher, ένα αρκετά βαρύ demo που εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τον επεξεργαστή. Η έκδοση του Quake που χρησιμοποιήσαμε είναι η 3,19, ενώ ο ήχος ήταν ρυθμισμένος στα 22KHz. Η διαδικασία για να τρέξει κάποιος το benchmark είναι αρκετά απλή. Πατώντας το πλήκτρο "~" εμφανίζεται η κονσόλα. Πληκτρολογούμε "timedemo1" και στη συνέχεια πατάμε "ENTER". Γράφουμε "map map.dm2", όπου map.dm2 το όνομα του demo που θα τρέξει. Στην περίπτωσή μας έχουμε demo1.dm2 και crusher.dm2. Μόλις τελειώνει το τεστ επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία μία με δύο φορές ακόμα, προσθέτοντας τα αποτελέσματα και βγάζοντας το μέσο όρο, που είναι και ο δείκτης που ψάχνουμε.

Το Half-Life είναι ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί τη μηχανή του Quake 2, αλλά προσφέρει κατά πολύ υψηλότερα γραφικά. Το παιχνίδι δεν διαθέτει εσωτερικό demo, γι' αυτό χρησιμοποιήσαμε ένα που υπάρχει στο Internet, το blowout. Για να τρέξει το συγκεκριμένο demo, πρέπει πρώτα στο shortcut του παιχνιδιού να μπει η παράμετρος "-console", για να εμφανιστεί η κονσόλα στο παιχνίδι. Στη συνέχεια, επιλέγοντας την κονσόλα, πληκτρολογούμε "timedemo blowout" και αφήνουμε το demo να τρέξει. Οι μετρήσεις έγιναν με το Half-Life να παίζει κάτω από OpenGL, καθώς ο Direct3D driver του παιχνιδιού δεν είναι πολύ σταθερός. Ο ήχος ήταν ρυθμισμένος



ΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΕΣ ΜΑΧΕΣ

του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@eexi.gr



σε high quality, χωρίς να χρησιμοποιούνται EAX ή A3D. H έκδοση του παιχνιδιού ήταν η 1.0.0.6. Τέλος, το Turok2 είναι ένα τυπικό, σύγχρονο Direct3D παιχνίδι, που υποστηρίζει και Glide, το API, που χρησιμοποιείται αποκλειστικά από τις κάρτες της 3Dfx. Για να τρέξει το benchmark, πρέπει να τεθεί η παράμετρος "-benchmark" στο shortcut του παιχνιδιού. Οι ρυθμίσεις που χρησιμοποιήσαμε είναι οι εξής: Για τα γραφικά είχαμε ON τα Enable Mipmapping (trilinear ,high detail), Fog, Fancy Sky, Tint Fullscreen, Render Overlap, ενώ για τον ήχο είχαμε 22KHz (compressed) stereo. Για όλα τα παιχνίδια το Vsync ήταν απενεργοποιημένο ώστε οι κάρτες να τρέχουν με την πραγματική ταχύτητά τους, χωρίς περιορισμό από το refreh rate.

Ενα ακόμα πρόγραμμα που χρησιμοποιήσαμε είναι το PowerStrip, το οποίο βρίσκεται μαζί με τα demos των Quake2 και Half-Life στο CD του περιοδικού. Η χρησιμότητά του είναι τεράστια, καθώς επιτρέπει το overclocking στην κάρτα γραφικών. Μετά την εγκατάστασή του αναγνωρίζει αυτόματα την κάρτα του συστήματος και εμφανίζει την ταχύτητα του πυρήνα και της μνήμης, δίνοντάς μας τη δυνατότητα να πειράξουμε τις ρυθμίσεις αυτές. Ετσι, οι κάρτες που είχαμε δοκιμάστηκαν εξοντωτικά, ώστε να εξακριβώσουμε τα όριά τους, και έλαβαν τον αντίστοιχο βαθμό. Στις επόμενες σελίδες, μαζί με τα αποτελέσματα από τα benchmarks, εμφανίζονται αποτελέσματα από τις κάρτες με επιτυχημένο overclocking σε διάφορες συχνότητες. Ετσι, το Banshee και το Voodoo 2 έχουν περιορισμένες δυνατότητες overclocking και δεν υπάρχουν πίνακες, ενώ το Voodoo 3 2000 δεν διαθέτει πίνακα, διότι φτάνει άνετα στην ταχύτητα λειτουργίας τού 3000 (166MHz), πετυχαίνοντας αντίστοιχες επιδόσεις. Για τους τολμηρούς που θα δοκιμάσουν να "πουσάρουν" την κάρτα, προτείνεται η χρήση ψήκτρας ή/και ανεμιστήρα στην κάρτα, ώστε η θερμοκρασία να διατηρείται σταθερή. Επίσης, τα βήματα πρέπει να είναι μικρά, ώστε ο χρήστης να μπορεί να καταλάβει πού είναι τα όρια της κάρτας του.

Τα αποτελέσματα που υπάρχουν στις επόμενες σελίδες δείχνουν τις δυνατότητες των καρτών σε διαφορετικές συνθήκες και αντικατοπτρίζουν την πραγματικότητα. Το Voodoo 2 δεν κατάφερε να τρέξει με το Turok2 σε Direct3D και έτσι υπάρχουν αποτελέσματα μόνο σε Glide. Επίσης, στον Celeron 300A υπάρχουν αποτελέσματα από μία TNT κάρτα, καθώς δεν υπάρχει καμιά διαφορά στις επιδόσεις μεταξύ των δύο μοντέλων.

HALF-LIFE BLOWOUT CELERON 300 MHZ

	640	800	1024
TNT	21	20,9	20,9
VOODOO 3 3000	27,8	27,8	27,8
VOODOO 3 2000	27,8	27,8	27,5
CL BANSHEE	27,5	27,4	24,5
CL VOODOO 2	26,8	26,7	

QUAKE 2 CRUSHER DEMO PENTIUM II 450

	640	800	1024
ASUS V3400TV	40,9	38,4	29,5
ASUS V3400TN 32BIT	39,8	32,9	21
CL TNT	40,2	38,5	30
CL TNT 32BIT	39,3	34,3	22,4
VOODOO 3 3000	49,7	49,7	44,2
VOODOO 3 2000	49	49	39,4
CL BANSHEE	42,9	33,3	22,4
CL VOODOO 2	44,2	34	

QUAKE 2 DEMO 1 PENTIUM II 450

	640	800	1024
ASUS V3400TV	77,3	57,5	36,9
ASUS V3400TN 32BIT	64,5	41,8	24,9
CL TNT	78	59,1	37,8
CL TNT 32BIT	67,5	45	26,5
VOODOO 3 3000	108,7	102,8	74,6
VOODOO 3 2000	106,2	94,5	63,2
CL BANSHEE	62,4	42,3	26,6
CL VOODOO 2	87	56,6	

TUROK 2 PENTIUM II 450

	640	800	1024
ASUS V3400TV 16BIT	51,6	51,1	47,3
ASUS V3400TV 32BIT	50,7	42,8	28,6
CL TNT 16BIT	52,6	51,9	48,2
CL TNT 32BIT	50,1	40,9	28,7
VOODOO 3 3000 GLIDE	66,3	65,6	60
VOODOO 3 3000 D3D	53,3	52,8	51,8
VOODOO 3 2000 GLIDE	66,3	65,1	55,1
VOODOO 3 2000 D3D	52,7	52,5	50,2
CL BANSHEE GLIDE	66,3	60,4	51,8
CL BANSHEE D3D	53,3	51,8	41,5
CL VOODOO 2	63,8	50,9	

HALF-LIFE BLOWOUT PENTIUM II 450 MHZ

	640	800	1024
ASUS V3400TV	30,8	30,8	29,8
CL TNT	31,9	30,5	29,9
VOODOO 3 3000	41,9	40	39,8
VOODOO 3 2000	39,8	39,8	39,2
CL BANSHEE	40,7	38,9	29,5
CL VOODOO 2	40,7	38,8	

QUAKE 2 DEMO 1 CELERON 300

	640	800	1024
TNT 16BIT	55,1	51,7	36,4
TNT 32BIT	53,8	43,6	26,4
VOODOO 3 3000 GLIDE	72	71,6	67
VOODOO 3 2000 GLIDE	72	71,3	60,8
CL BANSHEE GLIDE	58,7	41,7	26,5
CL VOODOO 2	68,8	53,5	

TUROK 2 CELERON 300

	640	800	1024
TNT 16BIT	35,4	35	33,7
TNT 32BIT	35,1	32,9	24,3
VOODOO 3 3000 GLIDE	45,1	45,1	44,1
VOODOO 3 3000 D3D	36	35,7	35,7
VOODOO 3 2000 GLIDE	44,7	44,4	42,7
VOODOO 3 2000 D3D	35,5	35,5	32,3
CL BANSHEE GLIDE	45,5	44,7	38,7
CL BANSHEE D3D	36,5	35,7	33
CL VOODOO 2	45	42,2	

Voodoo 3 2000/3000

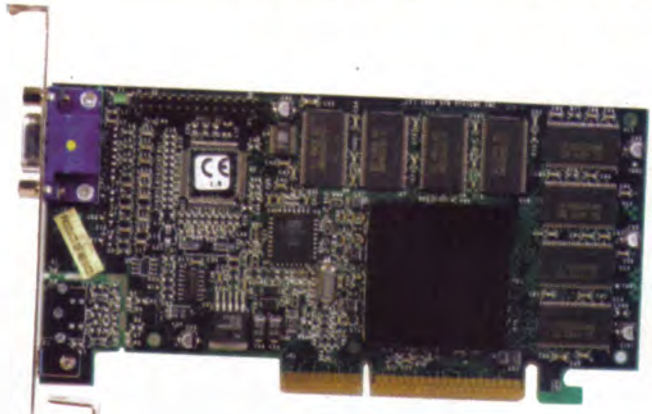
Το ολοκαίνουριο chipset της 3Dfx κυκλοφόρησε πρόσφατα και αποτελεί το κορυφαίο τσιπάκι αυτή τη στιγμή. Διατίθεται σε δύο εκδόσεις, το Voodoo 3 2000 και 3000.

Οπως φαίνεται από τους τίτλους, οι κάρτες βγαίνουν υπό το όνομα της 3Dfx και όχι κάποιας άλλης εταιρίας. Η κορυφαία στο χώρο εταιρία την τελευταία διετία αγόρασε την STB, με αποτέλεσμα στο εξής να κατασκευάζει και να διαθέτει η ίδια τις κάρτες της. Πολλές εταιρίες που συνεργάζονταν στενά με τη 3Dfx εξέφρασαν τη δυσαρέσκειά τους για την κίνηση αυτή, αλλά η ιστορία γράφτηκε και δεν αλλάζει. Το Voodoo 3 καθώς και όλα τα μελλοντικά chips θα κυκλοφορούν μόνο από τη 3Dfx.

Το Voodoo 3 είναι το νεότερο και ταχύτερο chipset της εταιρίας. Οι δύο κάρτες που κυκλοφορούν διαφέρουν σε κύρια σημεία. Το 2000 έχει 16MB μνήμη χρονισμένη στα 143MHz. Στην ίδια ταχύτητα τρέχει και ο επεξεργαστής. Αντίθετα, το 3000 διαθέτει και αυτό 16MB μνήμη, η οποία είναι χρονισμένη στα 166MHz όπως και ο επεξεργαστής. Η διαφορά στο χρονισμό μνήμης/πυρήνα έχει ως αποτέλεσμα το Voodoo 3 3000 να είναι αρκετά ταχύτερο από το 2000. Επιπλέον διαθέτει TV-OUT με δυνατότητα ταυτόχρονης απεικόνισης σε TV και monitor. Δυστυχώς, η ποιότητα που προσφέρει είναι κάτω του μετρίου, με αποτέλεσμα η λειτουργία του υπολογιστή στην τηλεόραση να καταντά άκρως κουραστική. Το 2000 θα διατίθεται σε PCI και AGP έκδοση, ενώ το 3000 μόνο σε AGP. Γι ακόμα μία φορά, οι κάρτες της 3Dfx δεν εκμεταλλεύονται τις ιδιαιτερότητες του AGP, αλλά το χρησιμοποιούν μόνο για τη σύνδεσή τους με το υπόλοιπο PC. Επίσης, το 3000 πωλείται με ένα πολύ καλό bundle, καθώς η Retail έκδοση διαθέτει τρία πολύ γνωστά παιχνίδια σε ειδικές εκδόσεις για το Voodoo 3. Ετσι, υπάρχουν τα Fifa99, Unreal και μια ειδική OEM έκδοση του Descent Freespace.

Η εταιρία σχεδιάζει σε σύντομο χρονικό διάστημα να κυκλοφορήσει το Voodoo 3 3500, το οποίο θα διατίθεται σε δύο εκδόσεις χρονισμένες στα 183MHz για πυρήνα και μνήμες. Οι διαφορές τους θα εστιάζουν σε επιμέρους χαρακτηριστικά. Ετσι, θα κυκλοφορήσει ένα μοντέλο που θα διαθέτει TV-Out και ένα Digital Flap Panel, πατέντα της 3Dfx, με το όνομα LCDfx. Το δεύτερο μοντέλο δεν θα διαθέτει το LCDfx, το οποίο θα αντικατασταθεί από έναν συνδυασμό Video-In και TV-Tuner. Τα δύο μοντέλα θα διατίθενται στην ίδια τιμή, αλλά απευθύνονται σε διαφορετικούς χρήστες.

Οι δύο κάρτες αποτελούν αυτή τη στιγμή ό,τι ταχύτερο υπάρχει στην αγορά. Δυστυχώς, όμως, η 3Dfx για άλλη μία φορά δεν μπόρεσε να προσφέρει κάτι περισσότερο από τα συνηθισμένα. Τεχνολογικά το Voodoo 3 βασίζεται στον πυρήνα των Voodoo 2/Banshee. Ετσι, δεν διαθέτει χαρακτηριστικά όπως 32bit rendering και AGP texturing, ενώ δεν μπορεί καν να σχεδιάσει texture μεγαλύτερα από 256x256 pixels. Στην προσπάθειά της να κυκλοφορήσει πολύ γρήγορα ένα καινούριο chip, δεν μπήκε στον κόπο να κάνει μία σχεδίαση από την αρχή, αλλά αρκέστηκε να βελτιώσει τα ήδη κεκτημένα. Ομως εταιρίες όπως η Nvidia, η Matrox και πρόσφατα η Ati, έχουν κάνει τεράστια βήματα προόδου, με αποτέλεσμα το ολοκαίνουριο Voodoo 3 να μην μπορεί να συγκριθεί τεχνολογικά με τα επιτεύγματα των υπόλοιπων εταιριών. Αυτές οι αδυναμίες θα φανούν μελλοντικά, όταν θα κυκλοφορήσουν τα καινούρια παιχνίδια που θα υποστηρίζουν τις προαναφερόμενες λειτουργίες. Τα πρώτα δείγματα ήδη φαίνονται στο test του Quake 3 που πρόσφατα κυκλοφόρησε. Το Voodoo 3 πηγαίνει πολύ καλά από ταχύτητα, αλλά η ποιότητα που προσφέρει δεν μπορεί παρά να δυσαρεστεί τους κατόχους της κάρτας.





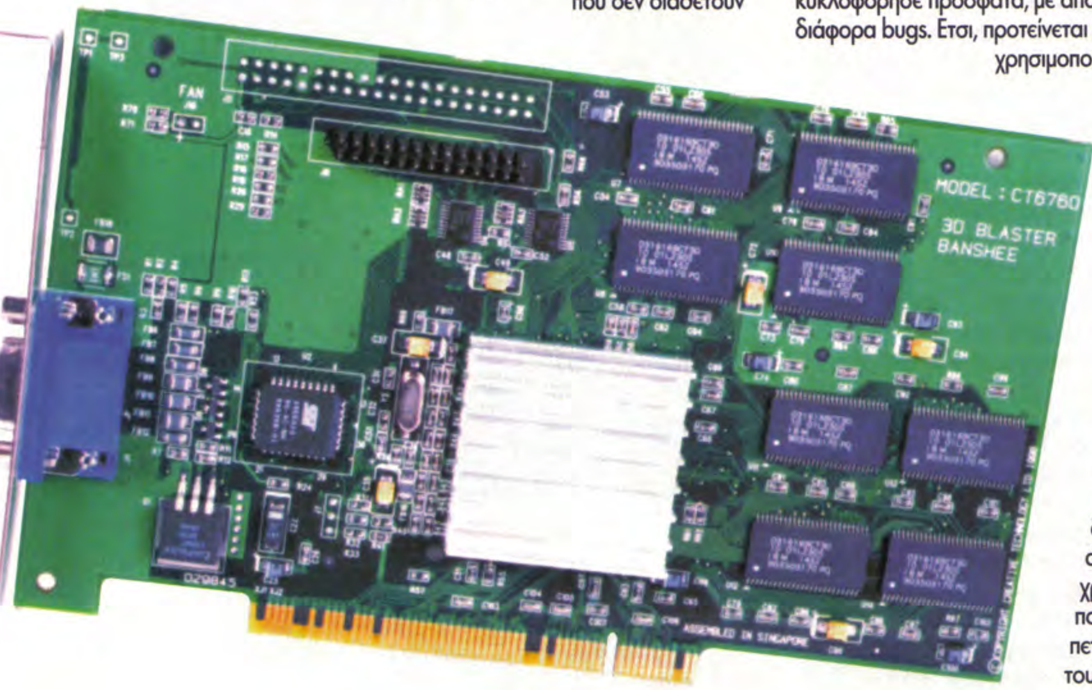
VOODOO 3 2000
Επεξεργαστής: 3Dfx Voodoo 3
Μνήμη: 16MB SDRAM
Interface: AGP 1x
Δείκτης Ταχύτητας: 10
Δείκτης Ποιότητας: 8,5
Overclocking: 10

VOODOO 3 3000
Επεξεργαστής: 3Dfx Voodoo 3
Μνήμη: 16MB SDRAM
Interface: AGP 1x
Δείκτης Ταχύτητας: 10
Δείκτης Ποιότητας: 8,5
Overclocking: 7

	640	1024
Voodoo 3 3000 @166MHz	108,7	74,6
Voodoo 3 3000 @175MHz	108,9	77,5
Voodoo 3 3000 @180MHz	108,9	80,5

Creative Labs Voodoo Banshee

Το Banshee της Creative είναι το πιο διαδεδομένο μοντέλο βασισμένο στο chipset της 3Dfx. Διατίθεται σε δύο μορφές, τόσο PCI όσο και AGP, και χρησιμοποιεί 16MB SDRAM. Η PCI έκδοση απευθύνεται καθαρά σε χρήστες με παλιότερα συστήματα (π.χ. Pentium MMM), που δεν διαθέτουν



κάποιο AGP slot. Το AGP μοντέλο διαφοροποιείται μόνο στον τρόπο σύνδεσης, καθώς δεν κάνει χρήση του AGP, με αποτέλεσμα οι δύο κάρτες να συμπεριφέρονται παρόμοια.

Το Banshee είναι το πρώτο chipset της 3Dfx που αποτελεί ολοκληρωμένη λύση για 2D/3D επιτάχυνση. Είναι βασισμένο στον πυρήνα του Voodoo 2, αλλά δυστυχώς η 3Dfx αφαίρεσε τον ένα από τους δύο επεξεργαστές του Voodoo 2, με αποτέλεσμα το Banshee στα παιχνίδια που υποστηρίζουν multitexturing (όπως το Quake 2) να είναι αρκετά πιο αργό σε σχέση με το Voodoo 2. Η 3Dfx, για να καλύψει κάπως τη διαφορά, ανέβασε την ταχύτητα του πυρήνα από τα 90MHz που έχει το Voodoo 2 στα 100MHz. Ετσι, το Banshee με τη σειρά του είναι ταχύτερο από το Voodoo 2, όταν το παιχνίδι δεν υποστηρίζει multitexturing.

Χάρη στην υποστήριξη Glide, η κάρτα είναι πλήρως συμβατή με κάθε παιχνίδι της αγοράς, καθώς πέρα από το Glide υποστηρίζει Direct3D και OpenGL. Το OpenGL ICD κυκλοφόρησε πρόσφατα, με αποτέλεσμα να έχει ακόμα διάφορα bugs. Ετσι, προτείνεται οι χρήστες να χρησιμοποιούν το MiniGL, μέχρι η 3Dfx να ολοκληρώσει το ICD. Δυστυχώς, η κάρτα δεν διαθέτει υψηλές δυνατότητες καθώς σε αναλύσεις μετά τα 800x600 η απόδοσή της πέφτει κατακόρυφα. Συστήνεται όμως άφοβα σε χρήστες με αδύνατα συστήματα, καθώς αποδίδει άκρως ικανοποιητικά σε αυτά.

Η κάρτα της Creative διατίθεται με ένα σετ drivers, που αφήνουν το χρήστη να επέμβει σε πολλές ρυθμίσεις, για να πετύχει τη βέλτιστη απόδοση του συστήματός του. Επίσης, το πακέτο περιέχει το Colorific και το 3Deep, προγράμματα για τη βελτίωση των χρωμάτων στα Windows και τα παιχνίδια, καθώς και το γνωστό αλλά σχετικά παλιό παιχνίδι Incoming της Rage.

Επεξεργαστής: 3Dfx Voodoo Banshee
Μνήμη: 16MB SDRAM
Interface: PCI
Δείκτης Ταχύτητας: 7,5
Δείκτης Ποιότητας: 7,5
Overclocking: 5

Creative Labs Voodoo 2

Ακόμα μία κάρτα από τη γνωστή σε όλους Creative Labs, βασισμένη στο πιο πετυχημένο chipset, το Voodoo 2. Πρόκειται για μια add-on κάρτα σε PCI μορφή, με αποκλειστική λειτουργία την επιτάχυνση 3D γραφικών. Για να λειτουργήσει απαιτεί την ύπαρξη μιας δεύτερης κάρτας, που θα αναλάβει τις δυσδιάστατες λειτουργίες.

Το Voodoo 2 κυκλοφόρησε πριν από περίπου 1,5 χρόνο και έγινε αμέσως best-seller. Διαδεχόμενο το κλασικό Voodoo, πέτυχε πολύ μεγαλύτερες ταχύτητες και ανέβασε τις αναλύσεις. Κατατρόπωσε κάθε chip της εποχής, ενώ εξακολουθεί να αποτελεί μια σίγουρη λύση, καθώς συνδυάζει απόλυτη συμβατότητα με όλα τα παιχνίδια και ικανοποιητική ταχύτητα.

Το μοντέλο της Creative διαθέτει 12MB DRAM, μέσω των οποίων μπορεί να επιταχύνει γραφικά με μέγιστη ανάλυση 800x600. Αυτός είναι και ένας περιορισμός του Voodoo 2, ο οποίος οφείλεται στην αρχιτεκτονική διαχείρισης μνήμης. Υπάρχουν και κάρτες με 8MB, όμως δεν προτείνονται πια, καθώς η διαφορά στο κόστος είναι ελάχιστη, ενώ συνήθως υπάρχει διαφορά στην ταχύτητα.

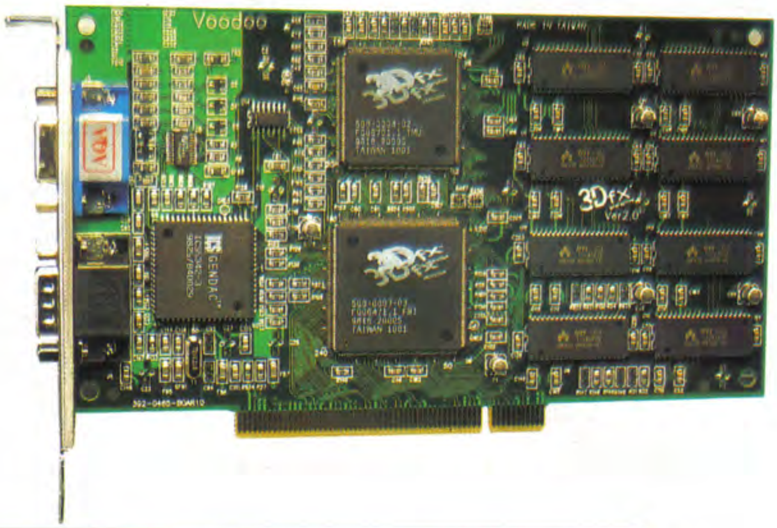
Το πρωτοποριακό στοιχείο που έφερε τα πάνω κάτω στο χώρο των γραφικών ήταν η ύπαρξη του SLI. Ετσι, μπορούμε να συνδέσουμε μέσω ενός ειδικού καλωδίου δύο Voodoo 2 και αυτά να παίζουν ταυτόχρονα. Με αυτόν τον τρόπο χρησιμοποιούνται 24MB μνήμης, ενώ διπλασιάζονται και οι επεξεργαστές. Χωρίς να έχουμε στην κατοχή μας δεύτερο Voodoo 2, μπορούμε να πούμε ότι ένα σύστημα με SLI αποδίδει περίπου όσο το Voodoo 3 3000. Πέρα από την αύξηση της ταχύτητας, ενεργοποιείται και μία επιπλέον ανάλυση (1.024x768).

Το πρόβλημα με το Voodoo 2 είναι η ποιότητα απεικόνισης. Μέχρι να εμφανιστεί το TNT, η ποιότητα ήταν επαρκής. Ομως, από την εμφάνιση του chip της Nvidia και

μετά η ποιότητα του Voodoo 2 χαρακτηρίζεται μέτρια, ενώ υπάρχει και μια ελαφριά παραμόρφωση των δυσδιάστατων γραφικών λόγω του καλωδίου που παρεμβάλλεται μεταξύ του Voodoo 2 και της απλής κάρτας γραφικών.

Τέλος, το πακέτο περιλαμβάνει 4 παιχνίδια, τα οποία είναι αρκετά παλιά, αφού το Bundle δημιουργήθηκε πριν από 1,5 χρόνο και δεν έχει αλλάξει.

Επεξεργαστής: 3Dfx Voodoo 2
Μνήμη: 12MB DRAM
Interface: PCI
Δείκτης Ταχύτητας: 8,5
Δείκτης Ποιότητας: 7
Overclocking: 3

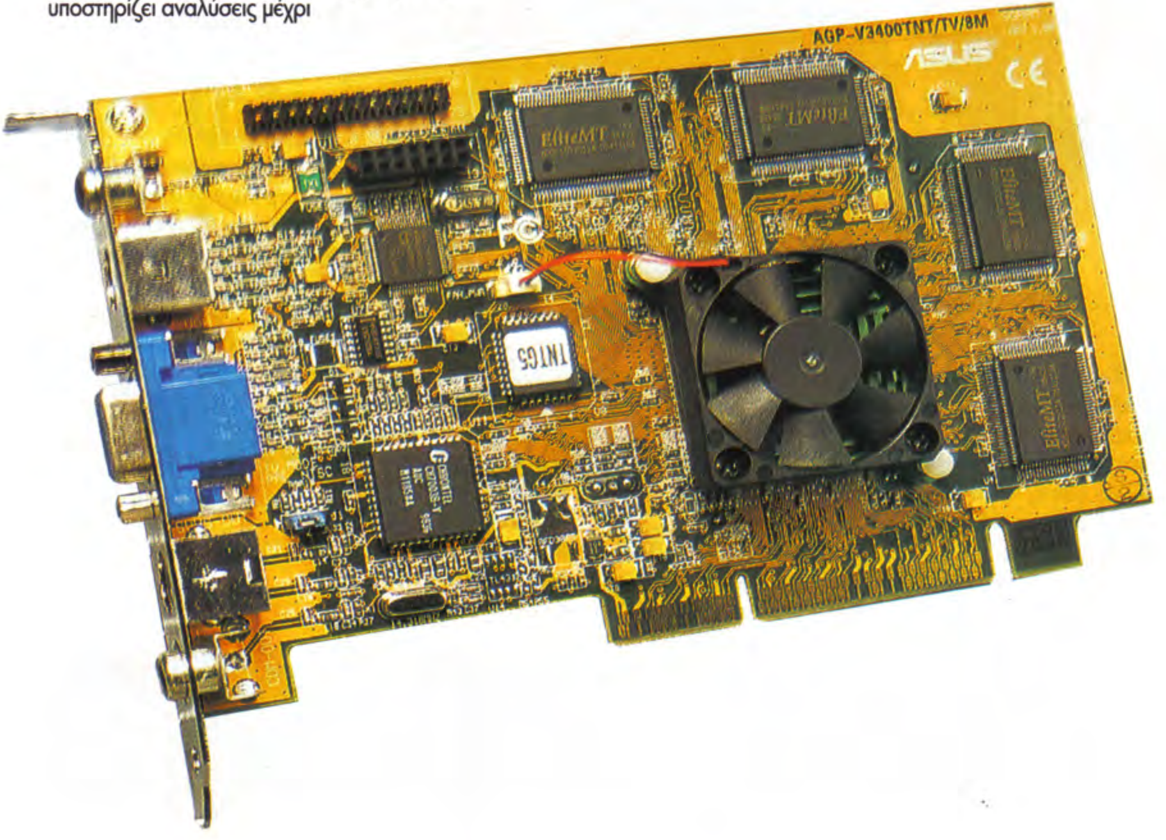


ASUS V3400TV

Η Asus είναι μια εταιρία με παράδοση στην κατασκευή motherboards. Με τη ραγδαία εξέλιξη των καρτών γραφικών και τις υψηλές πωλήσεις που γνωρίζουν αυτές, έκανε ένα βήμα περισσότερο και εισχώρησε σε αυτή την αγορά. Το μοντέλο V3400TV είναι το κορυφαίο όσων έχει κυκλοφορήσει.

Η V3400TV είναι βασισμένη στο γνωστό chip της Nvidia TNT και είναι εφοδιασμένη με 16MB SDRAM. Υπάρχουν όμως μοντέλα που διαθέτουν την ακριβότερη και ταχύτερη SGRAM, καθώς και μοντέλα με 8MB. Πρόκειται ίσως για το κορυφαίο μοντέλο κάρτας TNT, προσφέροντας πολύ περισσότερα από τους ανταγωνιστές. Διαθέτει TV-Out τόσο σε S-Video μορφή όσο και σε Composite. Το TV-Out απεικονίζει μόνο σε 16bit βάθος χρώματος και υποστηρίζει αναλύσεις μέχρι 800x600. Επίσης, η κάρτα έχει τη δυνατότητα ταυτόχρονης απεικόνισης σε TV και monitor, χαρακτηριστικό που διαθέτει μόνο η αντίστοιχη κάρτα με TNT της Canopous. Επίσης, είναι η μοναδική κάρτα που διαθέτει ενσωματωμένο Video-In. Μάλιστα, με τους τελευταίους drivers μπορεί και κάνει video grabbing σε ανάλυση 704x576 και ήχο ποιότητας CD (44,1KHz, 16bit, Stereo) χωρίς την παραμικρή απώλεια frame. Πρέπει να αναφέρουμε την ύπαρξη στον επεξεργαστή ενός σετ ψήκτρας/ανεμιστήρα, που αναλαμβάνει να κρατάει τη θερμοκρασία του chipset σε φυσιολογικά επίπεδα, ώστε να μην προκαλούνται προβλήματα.

Οι drivers βρίσκονται σε καλά επίπεδα, καθώς διαθέτουν πλήρεις



ρυθμίσεις τόσο για το περιβάλλον των Windows όσο και για τα παιχνίδια.

Ακόμα, υπάρχουν οι επιλογές για το TV-Out καθώς και ένα menu για τη ρύθμιση των ολοκαίνουριων Stereoscopic Glasses, που σύντομα θα διατίθενται στην αγορά. Η κάρτα υποστηρίζει τόσο Direct3D μέσω DirectX 6.1 όσο και OpenGL μέσω ενός σταθερότατου ICD.

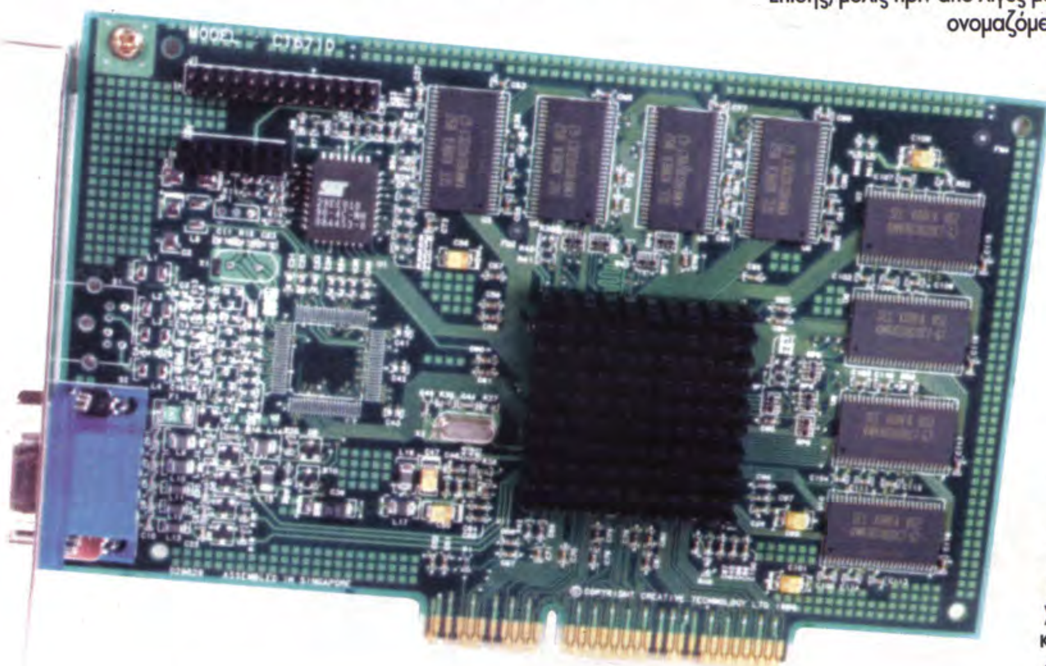
Οι επιδόσεις της είναι τυπικές για κάρτα βασισμένη στο TNT. Τα ελαφρώς μικρότερα νούμερα σε σχέση με την κάρτα της Creative οφείλονται στα χαμηλότερα timings της μνήμης, τα οποία όμως αλλάζουν με το PowerStrip και φέρνουν την κάρτα στην κορυφή των TNT, χωρίς όμως να μπορεί να κοντράρει κανένα μοντέλο της σειράς Voodoo 3.

Επεξεργαστής: Nvidia Riva TNT
Μνήμη: 16MB SDRAM
Interface: AGP 2x
Δείκτης Ταχύτητας: 8,5
Δείκτης Ποιότητας: 10
Overclocking: 9,5

	1024
ASUS 90/110	36,9
ASUS 100/110 FAST	41
ASUS 105/110 FAST	42
ASUS 110/110 FAST	43,5
ASUS 110/120	43,4
ASUS 110/125	44,1
ASUS 115/125	45,3

Creative Labs TNT

Πρόκειται για τη φθηνότερη κάρτα βασισμένη στο Riva TNT. Η τιμή της δεν ξεπερνά τις 40.000 δρχ. στην OEM AGP έκδοση. Διατίθεται με 16MB SDRAM, ενώ υπάρχει και σε PCI έκδοση. Επειδή όμως το TNT κάνει εκτεταμένη χρήση του AGP, η βασισμένη στο PCI κάρτα υστερεί σε επιδόσεις.



Αν και φθηνή, πρόκειται για μια πολύ γρήγορη κάρτα. Η Creative Labs έχει κάνει πολύ καλή δουλειά στην υλοποίησή της, ενώ τη συνοδεύει ένας πολύ αξιόπιστος driver. Καθώς η κάρτα δεν διαθέτει ξεχωριστά hardware χαρακτηριστικά, η Creative κατασκευάζει ειδικό software που συνεργάζεται αποκλειστικά με τις δικές τις TNT, ώστε να προσελκύσει τον κόσμο.

Έτσι, έχει κατασκευάσει έναν ειδικό driver που, σε συνεργασία με ένα patch, ενεργοποιεί στο Unreal τα volumetric shadows. Πρόκειται για ένα εφέ που δημιουργείται από το stencil buffer της κάρτας και δίνει μεγαλύτερη ζωντάνια στους χαρακτήρες, χωρίς να υπάρχει σημαντική πτώση της ταχύτητας. Το εφέ αυτό είναι άκρως εντυπωσιακό, η δε Creative υπόσχεται ότι θα κυκλοφορήσει patches και για άλλα παιχνίδια.

Επίσης, μόλις πριν από λίγες μέρες κυκλοφόρησε τον ονομαζόμενο Unified Driver. Πρόκειται για έναν driver που επιτρέπει στους χρήστες της κάρτας να παίζουν παιχνίδια γραμμένα για Glide. Αν και βρίσκεται ακόμα σε beta έκδοση, τα αποτελέσματά του είναι ικανοποιητικά. Ουσιαστικά πρόκειται για έναν emulator, που αναλαμβάνει να μεταφράζει τις κλήσεις του Glide σε Direct3D. Προς το παρόν, οι προαναφερθέντες drivers δεν διατίθενται μαζί με την κάρτα, όμως οι χρήστες μπορούν να τους κατεβάσουν από το site της εταιρίας (www.soundblaster.com).

Τέλος, η κάρτα πωλείται μαζί με τα γνωστά προγράμματα Colorific και 3Deep, ενώ η Retail έκδοση διαθέτει επιπλέον το παιχνίδι Incoming της Rage.

Επεξεργαστής: Nvidia Riva TNT
Μνήμη: 16MB SDRAM
Interface: AGP 2x
Δείκτης Ταχύτητας: 9
Δείκτης Ποιότητας: 10
Overclocking: 9

	640	1024
CL TNT 90/110	78	37,8
CL TNT 100/110	79,3	40,5
CL TNT 100/115	80,2	41,1
CL TNT 110/120	82,6	44,4

INTERNET! Τώρα Επιλέξτε Εσείς

Επιλέξτε τώρα το πακέτο συνδρομής που σας ταιριάζει και απολαύστε την πλοήγησή σας στο Internet. Η σύνδεσή σας γίνεται εύκολα και γρήγορα από το σπίτι ή το γραφείο.



POWER PACK

ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΕΩΣ 33.600 bps
ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ!

Αποκτήστε άμεση πρόσβαση στο Διαδίκτυο με σύνδεση Dynamic PPP. Περιλαμβάνει το Power CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών!

3ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ......................**15.000 δρχ.**
6ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ......................**28.000 δρχ.**
12ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ...................**54.000 δρχ.**

ΚΟΡΥΦΑΙΕΣ ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΕΩΣ 57.600 bps!
ΥΨΗΛΑ STANDARDS ΣΥΝΔΕΣΗΣ!



SUPER PACK

Το νέο, πρωτοποριακό πακέτο της CompuLink "Super Pack", σας προσφέρει την ταχύτερη και πλέον αξιόπιστη πρόσβαση στο Internet! Περιλαμβάνει το Super CD-ROM, το οποίο εγκαθιστά αυτόματα όλα τα αναγκαία προγράμματα και ρυθμίζει τις παραμέτρους της σύνδεσής σας

3ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ........................**24.000 δρχ.**
6ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ........................**45.000 δρχ.**
12ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ......................**86.000 δρχ.**

Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΑΚ: 0965-49999

COMPULINK NETWORK

Πληροφορίες: τηλ.: 9249761-8, e-mail: info@compulink.gr

Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487, και σε επιλεγμένα καταστήματα.

GAME CL



72 **Quake III**
Το πολυαναμενόμενο Quake III είναι επιτέλους εδώ!



76 **Amerzone**
Ενα εκπληκτικό adventure που θα σας καθηλώσει.



88 **Commandos: Beyond the Call of Duty**
Οι γνωστοί σας κομάντος επιστρέφουν!



92 **Toca 2 Touring Cars**
Οδηγήστε τα καλύτερα αυτοκίνητα.



104 **Apache Havoc**
Αμερικανοί ή Ρώσοι;



108 **Worms Armageddon**
It's the end of the... worms as we know it!

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

72 Quake III ....Game Preview
76 Amerzone ....Adventure
82 Silver ....RPG
88 Commandos
Beyond the Call of Duty ....Strategy
92 Toca 2 Touring Cars ....Simulation
96 Imperialism 2 ....Strategy
100 Requiem ....Action
104 Apache Havoc ....Simulation
108 Worms Armageddon ....Strategy
112 Reah.....................................Adventure
116 War of the Worlds ....Strategy
120 Starshot ....Action

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς θα είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δυο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να σας γράψουμε!

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	RESIDENT EVIL 2	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	97%
	SHOGO	ΜΑΪΟΣ	94%
	TUROK 2	ΜΑΪΟΣ	94%
	WAGES OF SIN	ΜΑΪΟΣ	87%
	BLOOD 2: THE CHOSEN	ΜΑΡΤΙΟΣ	87%
	ODDWORLD: ABE'S EXODUS	ΜΑΡΤΙΟΣ	84%
ADVENTURE	REDGUARD	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	97%
	THIEF: THE DARK PROJECT	ΜΑΡΤΙΟΣ	96%
	MORPHEUS	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	96%
	DARK SIDE OF THE MOON	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	94%
	CELTICA	ΜΑΡΤΙΟΣ	85%
RPG	LANDS OF LORE III	ΜΑΪΟΣ	96%
	RAGE OF MAGES	ΜΑΪΟΣ	85%
SIMULATION	X-WING: ALLIANCE	ΜΑΪΟΣ	99%
	CHAMPIONSHIP MANAGER 3	ΜΑΪΟΣ	94%
	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	ΜΑΡΤΙΟΣ	91%
	POWERSLIDE	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	91%
	VIPER RACING	ΜΑΪΟΣ	90%
	GRAND TOURING	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	FALCON 4.0	ΜΑΡΤΙΟΣ	90%
	SPEED BUSTERS	ΜΑΡΤΙΟΣ	88%
	FIGHTER SQUADRON	ΜΑΪΟΣ	82&
	LUFTWAFFE COMMANDER	ΜΑΪΟΣ	70%
STRATEGY	CIVILIZATION: CALL TO POWER	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	96%
	MAGIC & MAYHEM	ΜΑΪΟΣ	95%
	HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	94%
	ALPHA CENTAURI	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	93%
	SCOTLAND YARD	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	CLOSE COMBAT III	ΜΑΪΟΣ	90%
	SIM CITY 3000	ΜΑΡΤΙΟΣ	87%
	MYTH 2: SOULBRINGER	ΜΑΡΤΙΟΣ	85%
	GANGSTERS	ΜΑΡΤΙΟΣ	82%
	ΤΟ ΑΙΓΑΙΟ ΦΛΕΓΕΤΑΙ	ΜΑΪΟΣ	-

Game Preview

QUAKE 3 Arena

Επίθεση από το... μέλλον!

Οι... ακατονόμαστοι -Mac users- το είχαν στα χέρια τους εδώ και καιρό. Ακόμα και οι Linux-άδες είχαν μια έκδοση. Η θρυλική προγραμματιστική ομάδα της id Software είχε αφήσει τη μεγάλη μάζα, όλους εμάς, παραπονεμένη. Το βράδυ όμως της 9ης Μαΐου το Internet πήρε φωτιά, καθώς χιλιάδες φανατικοί gamers κατέβαζαν μανιωδώς το αντικείμενο του πόθου τους, το πρώτο test του Quake 3 Arena.

του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ntua.ece.gr

Μετά την παρουσίαση του Quake 2 και ενώ όλος ο κόσμος περίμενε τη δημιουργία της επόμενης γενιάς first person shooters με το κωδικό όνομα Trinity, ο John Carmack, ιδρυτής και βασικός προγραμματιστής της id, σε ένα από τα γνωστά .plan αρχεία του εξέπληξε τους πάντες, ανακοινώνοντας ότι το επόμενο παιχνίδι θα ονομάζεται Quake 3 Arena και θα περιλαμβάνει μόνο έναν τύπο παιχνιδιού, το γνωστό deathmatch. Η μηχανή γραφικών επρόκειτο να αναβαθμιστεί ριζικά, όπως και η δικτυακή υποδομή του παιχνιδιού, αλλά ξεκαθαρίστηκε αμέσως ότι το κύριο μέλημα της ομάδας ήταν η βελτιστοποίηση του gameplay, ώστε αυτό να προσφέρει τις δυνατότερες wired συγκινήσεις. Για τους μοναχικούς παίκτες ο Carmack υποσχέθηκε ως αντιπάλους εξελιγμένα bots τεχνητής νοημοσύνης που θα προσομοιάζουν τις προσωπικότητες αληθινών ανθρώπων όσο επιτρέπει η σύγχρονη τεχνολογία.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η παρέα της id καυχιέται πως κατασκευάζει το πιο όμορφο περιβάλλον παιχνιδιού που έχετε δει μέχρι τώρα. Είναι αλήθεια! Το Quake 3 είναι χάρμα οφθαλμών. Η σχεδίαση κάθε πίστας κόβει την ανάσα, αφού εντυπωσιακοί αρχιτεκτονικοί σχηματισμοί υψώνονται πάνω από το κεφάλι του παίκτη και θαυμάσια textures πραγματικού χρώματος και υψηλής ανάλυσης κοσμούν τους τοίχους και τα πατώματα. Την παράσταση κλέβουν οι καμπυλόγραμμες επιφάνειες, που βασίζονται σε ένα καινούριο χαρακτηριστικό της μηχανής γραφικών, τις bicubic bezier curved surfaces. Οι καμπύλες αυτές προσφέρουν, εκτός από ευελιξία στη σχεδίαση των κτιρίων, και έναν τρόπο δυναμικής προσαρμογής της λεπτομέρειας στην αναπαράσταση με διαφορετικά επίπεδα λεπτομέρειας (level of detail), που έχει ως αποτέλεσμα την αύξηση του frame rate χωρίς να χειροτερεύει η γενική εικόνα του παιχνιδιού.

Η ολοκαίνουρια μηχανή γραφικών του Quake 3 βασίζεται σε τεχνικές tesselator - shader. Αυτό σημαίνει ότι κάποια κομμάτια της γεωμετρίας της πίστας ορίζονται πλέον με καμπύλες, οι οποίες μετατρέπονται σε πραγματικό χρόνο σε τρίγωνα (tessellation) και παραδίδονται στην κάρτα γραφικών ώστε να αποδοθούν. Η μηχανή μπορεί να μεταβάλλει δυναμικά τις παραμέτρους του tessellation, ώστε να γίνεται ένας συμβιβασμός μεταξύ ποιότητας και ταχύτητας, ανάλογα με την πολυπλοκότητα της πίστας ή τη δύναμη του υπολογιστή του παίκτη. Τα υλικά των επιφανειών στην πίστα ορίζονται πλέον από εξειδικευμένα scripts (shaders), δίνοντας απεριόριστες δυνατότητες συνδυασμών των texture maps και των παραμέτρων αντανάκλασης φωτός, λύνοντας κυριολεκτικά τα χέρια των σχεδιαστών.

Μια άλλη καλοδεχούμενη προσθήκη είναι τα portals. Πρόκειται για οπές μεταφοράς στο χώρο, τις οποίες είχε διαφημίσει η 3d Realms, καθώς σε αυτές θα βασιζόταν η μηχανή του Prey. Δεν χρειάζεται όμως να περιμένετε άλλο, καθώς το μενού διαθέτει και από αυτές! Είτε ως περιστρεφόμενοι καθρέφτες, είτε

ως τηλεμεταφορείς, όπου είναι δυνατό να βλέπει κανείς τι γίνεται στο χώρο προορισμού, τα portals δίνουν μια άλλη αίσθηση στο παιχνίδι, με σημαντικές συνέπειες και στο ίδιο το gameplay.

Ενα ακόμα χαρακτηριστικό που συνηθίσαμε σε παιχνίδια όπως το Forsaken και το Incoming είναι τα alpha blended sprites. Ξεχάστε τις "τελίτσες" που αναπαρίσταναν τις εκρήξεις στα προηγούμενα Quake. Στην καινούρια έκδοση μπορείτε να θαυμάσετε ρεαλιστικότατες εξατμίσεις πυραύλων, χορταστικές -όσο και καταστροφικές- εκρήξεις, εντυπωσιακά particle trails, αίματα, lenticular halos κ.λπ. Επειδή όλα αυτά μοιάζουν να έχουν βγει μέσα από κάποιο προχωρημένο βιβλίο γραφικών, πρέπει να πούμε ότι ο καπνός που βγαίνει από το πίσω μέρος μιας ρουκέτας, για παράδειγμα, προσεγγιζόταν μέχρι τώρα με ένα "σμήνος" από μικρές γκρίζες τελίτσες - αν κάποιος βρισκόταν μέσα στη φρενίτιδα ενός multiplayer παιχνιδιού, ήταν δύσκολο να παρατηρήσει αυτήν τη λεπτομέρεια, για κάποιον όμως που απλώς παρατηρεί τη δράση, το αποτέλεσμα δεν ήταν ιδιαίτερα καλαίσθητο. Τώρα, ο καπνός αυτός σχεδιάζεται με ημιδιαφανή maps, τα οποία φαίνονται από μακριά σαν πραγματικά σύννεφα. Αντίστοιχα, τα αίματα από έναν παίκτη που σκοτώνεται πλέον πετάγονται στους τοίχους και το πάτωμα και μένουν εκεί σαν δείγμα (ή τρόπαιο) του "κατακτητή".



Αίμα, δάκρυα κι ιδρώτας(;)

Την ατμόσφαιρα της πίστας εντείνει σημαντικά η παχιά ομίχλη που καλύπτει διάφορα σημεία της. Και δεν μιλάμε για απλή ομίχλη που χρησιμοποιείται για να κρύψει τμήματα της πίστας μακριά από τον παίκτη αλλά για ρεαλιστικό volumetric fog. Αυτό σημαίνει ότι τα αντικείμενα που βρίσκονται στην αντίστοιχη περιοχή επηρεάζουν τη μορφή της αλλά και το φωτισμό της. Πρωτοφανής είναι η χρήση specular maps για την απόδοση γυαλιστερών αντικειμένων, όπως γυάλινες επιφάνειες στα όπλα και τους παίκτες, ενώ procedural textures χρησιμοποιούνται στην απεικόνιση φωτιάς με volumetric fog, specular highlights και morphing textures. Σημαντικές βελτιώσεις έχουμε ακόμα και στους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Εκτός από μια γενναία αύξηση στον αριθμό πολυγώνων (της τάξης των 1.000 πολυγώνων ανά μοντέλο) χρησιμοποιείται και μια καινούρια τεχνική segmented animation. Τι σημαίνει αυτό; Οτι τα μοντέλα δεν είναι πλέον μονοκόμματα, αλλά χωρισμένα σε τρία τμήματα (κεφάλι, κορμό και πόδια), ενώ υπάρχει η δυνατότητα συνδυασμένης κίνησης αυτών ώστε, για παράδειγμα, ένας παίκτης να στρίβει το κεφάλι ενώ τρέχει ή πυροβολεί. Εξάλλου για πρώτη φορά είναι εμφανές το όπλο που κρατά ο αντίπαλος. Ετσι, μπορούμε να ξεχωρίσουμε αν ο άλλος κρατάει μια αθώα καραμπίνα ή ένα φονικό BFG και να δράσουμε ανάλογα (εμπρός, λοιπόν, καλά μου πόδιααααα...).

Οι εντυπωσιακές στατικές σκιές στην πίστα ήταν κάτι που εισήγαγε το πρώτο Quake με τη χρήση των lightmaps. Ωστόσο το Quake 3 πάει ένα βήμα παραπέρα. Ο ...υποψιασμένος παίκτης, δίνοντας τις κατάλληλες εντολές στην κονσόλα,



Κάποιος πήγε να αναβαθμίσει τα όπλα του, αλλά...

μπορεί να ενεργοποιήσει volumetric shadows. Μιλάμε για ρεαλιστικές δυναμικές σκιές που ρίχνουν τα κινούμενα αντικείμενα όχι μονάχα στο πάτωμα, όπως σε παλαιότερα παιχνίδια, αλλά και στους τοίχους, σε άλλα αντικείμενα, ακόμα και στον ίδιο τους τον εαυτό! Η ρουτίνα αυτή απαιτεί ωστόσο την κατοχή κάρτας με



Αν δεν παίζετε, μπορείτε να θαυμάσετε τη σχεδίαση του περιβάλλοντος.

ΟΠΛΑ & ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ

Gauntlet: Δεν είναι πλήρως υλοποιημένο σε αυτή την έκδοση, αλλά κατά πάσα πιθανότητα πρόκειται για ένα ηλεκτροφόρο γάντι που θα αντικαταστήσει το τσεκούρι ή το αλυσοπρίονο προηγούμενων παιχνιδιών της id.

Rocket launcher: Ο κλασικός εκτοξευτής πυραύλων. Η ταχύτητα των πυραύλων είναι μεγαλύτερη από αυτήν στο Quake 2 και μικρότερη από του Quake 1. Ιδιαίτερη εντύπωση προκαλούν οι ρεαλιστικότατες εξατμίσεις, καθώς επίσης το γεγονός ότι τώρα πια χρειάζεται καλύτερο σημάδι, αφού, αν ο εχθρός δεν είναι καλά κεντραρισμένος, το damage μειώνεται δραστικά.

Plasma weapon: Ισως το καλύτερο όπλο του Doom, επιστρέφει! Γαλάζιες εκρήξεις ενέργειας αναλαμβάνουν να... ξεροψήσουν και τον πιο δύσκολο αντίπαλο.

Αλλα όπλα που αναμένουμε στην τελική έκδοση είναι το lightning gun, που πρωτοεμφανίστηκε στο Quake 1, το flame thrower και φυσικά το περίφημο BFG, στο οποίο για πρώτη φορά θα χρειάζεται και κάποια στόχευση (άσχημο αυτό...).

Armor: Οι κλασικές ασπίδες σε διάφορα χρώματα και με διαφορετική ισχύ.

Quad damage: Το όνομα είναι παραπλανητικό καθώς σε αντίθεση με παλαιότερες εκδόσεις τριπλασιάζει αντί να τετραπλασιάζει την ισχύ των όπλων. Τουλάχιστον το υπέροχο οπτικό εφέ με τις ηλεκτρικές εκκενώσεις που τυλίγουν τον παίκτη μάς αποζημιώνει. Αυτό ενισχύεται ακόμα περισσότερο από τα dynamic lights, αφού, όταν πάρουμε το power up και πλησιάσουμε σε μια κοντινή γωνία, η αντανάκλαση του εφέ στους τοίχους δεν είναι σταθερή, αλλά μεταβάλλεται συνεχώς.

Invisibility: Κάνει τον παίκτη αόρατο. Εντυπωσιακότατο το εφέ που συνοδεύει το power up, καθώς θυμίζει το αντίστοιχο στην ταινία "Predator".

Jet Pak: Το φοράς, περπατάς και... πετάς!

Game Preview

hardware stencil buffer (Riva TNT, Ati Rage128). Για τους... κοινούς θνητούς υπάρχει η εναλλακτική επιλογή ψεύτικων σκιών με τη μορφή μικρών σκοτεινών κύκλων κάτω από τους παίκτες.

Χορταστικό λοιπόν το γεύμα, αλλά ποιος θα πληρώσει το λογαριασμό; Οι απαιτήσεις για το καινούριο Quake είναι σαφώς ανεβασμένες. Η κατοχή κάρτας με επιταχυντή τρισδιάστατων γραφικών είναι ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΗ για να τρέξει κάποιος το παιχνίδι, καθώς δεν υπάρχει πλέον software mode. Δοκιμάσαμε το παιχνίδι σε μηχανήματα με Celeron/Pentium II και κάρτα TNT, όπου έτρεχε ικανοποιητικότατα (30 fps) με όλα τα εφέ ενεργοποιημένα. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για αντίστοιχα μηχανήματα με κάρτες, όπως Riva 128 ή Permedia 2, όπου αναγκαστήκαμε να κατεβάσουμε την ποιότητα απεικόνισης σε πολύ χαμηλά επίπεδα για να έχουμε αποδεκτή ταχύτητα, ενώ η απεικόνιση των χαρακτήρων στα μενού ήταν τουλάχιστον προβληματική.

Οσον αφορά στον ήχο δεν έχουμε να πούμε πολλά, καθώς στο test που διατέθηκε απλώς δεν έχει υλοποιηθεί. Προσωρινά χρησιμοποιούνται samples από το Quake 2, αλλά δεν έχουμε καμιά αμφιβολία ότι στο τελικό προϊόν η ηχητική επένδυση του παιχνιδιού θα είναι αντάξια των γραφικών. Ενα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό που περιμένουμε στην τελική έκδοση (ή σε κάποιο patch ύστερα από αυτήν) είναι η μετάδοση φωνής μέσω Δικτύου. Κάτι τέτοιο θα κάνει τη δράση πιο ζωντανή, αφού ο χρήστης θα αισθάνεται ακόμα περισσότερο ότι είναι μέλος ενός εικονικού κόσμου. Το γεγονός όμως ότι θα απαιτείται επιπλέον hardware εξοπλισμός (μικρόφωνο, ταχύτατο δίκτυο κ.λπ.) ίσως περιορίσει τη χρήση αυτού του χαρακτηριστικού, τουλάχιστον στην αρχή.

ΕΠΙ ΤΟ ΕΡΓΟΝ...

Ενα ακόμα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό στα demos είναι τα jump pads, κυκλικές περιοχές που, μόλις ο παίκτης εισέλθει στο εσωτερικό τους, τον εκτοξεύουν στον αέρα. Θυμίζουν τα wind tunnels από το Quake 1 και αντικαθιστούν τα αργά ασανσέρ, προσδίδοντας σπιρτάδα στο παιχνίδι. Η δεύτερη πίστα που περιλαμβάνεται στο demo κάνει εκτενή χρήση των jump pads, αφού στην κυριολεξία αποτελεί ένα εικονικό "τραμπολίνο" όπου οι διάφοροι παίκτες εκτοξεύονται προς όλες τις διευθύνσεις σε πλατφόρμες που αιωρούνται στον αέρα.

Εξάλλου ένας σημαντικός αριθμός από μικρολεπτομέρειες συμβάλλει αθροιστικά στη βελτίωση της "αίσθησης" του παιχνιδιού. Θα αναφέρουμε ενδεικτικά μερικές από αυτές:

✔ Οταν πετυχαίνεις τον αντίπαλο, ακούγεται ένας χαρακτηριστικός ήχος, ώστε να μην έχεις αμφιβολία για το αποτέλεσμα της βολής σου.

✔ Οταν το στόχαστρο του όπλου περνά πάνω από έναν αντίπαλο, εμφανίζεται το κωδικό όνομά του ώστε να ξέρεις ποιον πρόκειται να... περιποιηθείς.

✔ Οσο πέφτει η ζωτική ενέργειά σου, το χρώμα του στόχου αλλάζει προς το κόκκινο, ώστε να μη χρειάζεται να σηκώσεις τα μάτια σου από το πεδίο της δράσης.

Κάτι που ανεβάζει ακόμα το ενδιαφέρον του παίκτη που βρίσκεται στο επίκεντρο της δράσης, ειδικά σε περιβάλλοντα με πολλούς συμμετέχοντες, είναι η επιβράβευση μιας συνδυασμένης προσπάθειας μέσα στο θέατρο των επιχειρήσεων. Σε απλά ελληνικά, αυτό σημαίνει ότι αν η ριπή από το όπλο σας "στείλει στα αποδυτήρια" δύο αντιπάλους ταυτόχρονα, μια επιβλητική φωνή θα ακουστεί φωνάζοντας "Excellent!". Γενικά, στο Quake 3 φαίνεται πως επιβραβεύεται η καταιγιστική δράση πολύ περισσότερο από τις λίγες, έστω ακριβείς, προσπάθειες. Αυτό επιτείνεται από το γεγονός ότι οι πόντοι που μαζεύει κάθε παίκτης δεν ανεβαίνουν με βάση το πόσους αντιπάλους χτυπά, αλλά ανάλογα με τα kills που πετυχαίνει. Ετσι, είναι πολύ πιο δύσκολο να μπορέσουμε να αποτελειώσουμε κάποιον αντίπαλο χρησιμοποιώντας τακτικές hit-and-run, παρά αν βρισκόμαστε στο κέντρο της δράσης, με κίνδυνο να "φάμε" κι εμείς μερικές. Οι χρόνοι εναλλαγής των όπλων έχουν μειωθεί δραματικά μετά τα παράπονα των παικτών για την αργή εναλλαγή στο Quake 2. Εξάλλου τα όπλα είναι περισσότερο κεντραρισμένα για τη διευ-



Ο αντίπαλος, δυστυχώς, δεν καταλαβαίνει την ομορφιά της έκρηξης.



Τα ίχνη των όπλων είναι ιδιαίτερα ρεαλιστικά...



...ειδικά αφού οι παίκτες κρύβονται μέσα σε αυτά.

ΕΝΤΟΛΕΣ ΚΟΝΣΟΛΑΣ

~ Οπως και στις προηγούμενες εκδόσεις, πιέζοντας το πλήκτρο "~" εμφανίζεται το παράθυρο της κονσόλας, όπου ο χρήστης μπορεί να δώσει εντολές στη μηχανή του παιχνιδιού. Ενας αναλυτικός κατάλογος των εντολών αυτών βρίσκεται στη διεύθυνση www.koko.com/q3/console.html. Ενδεικτικά παραθέτουμε κάποιες από αυτές:

r_drawSun 1
Ενας υπέρλαμπρος ήλιος εμφανίζεται στον ουρανό. Ελπίζουμε στην τελική έκδοση να συνοδεύεται και από lens flare.

r_stencilbits 8 - vid_restart - cg_shadows 2
Ενεργοποίηση volumetric shadows. Μιλάμε για ρεαλιστικές σκιές πάνω σε πατώματα, τοίχους αλλά και τα ίδια τα αντικείμενα. Είναι απαραίτητη κάρτα, που υποστηρίζει stencil buffer (TNT, Rage128 κ.λπ.).

cg_thirdPerson 1
Για αυτούς που προτιμούν οπτική γωνία αλά Tomb Raider. Με τις εντολές cg_thirdPersonAngle και cg_thirdPersonRange μπορεί να καθοριστεί περαιτέρω η θέση της κάμερας. Ιδανικό για να θαυμάσετε το animation των χαρακτήρων και τα εφέ των όπλων.

cg_drawFPS 1
Εμφανίζεται μετρητής frames/sec ώστε να θαυμάσετε την απόδοση της καινούριας σας κάρτας γραφικών (ή να κλάψετε, αν οι επιδόσεις δεν είναι σπουδαίες...).



Το portal από τη μια όψη...



...και από την άλλη.

κόλυνση της στόχευσης, ενώ δεν φαίνονται πλέον τα χέρια του παίκτη, αφού περιλαμβάνονται και μη ανθρωπόμορφοι χαρακτήρες. Ακόμα, η επιπλέον ενέργεια που δίνει η ασπίδα δεν κρατά για πολύ, καθώς μετρά αντίστροφα προς το 100 - έτσι, περιορίζεται το φαινόμενο "άτρωτων" αντιπάλων μέσα στο παιχνίδι.

ΤΙ ΜΑΣ ΕΠΙΦΥΛΑΣΣΕΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Οπως είπαμε, στο Quake 3 δεν υπάρχει διαφοροποίηση στο gameplay αν κάποιος παίζει μόνος του, σε σχέση με ένα δικτυακό παιχνίδι multiplayer. Απλώς, στην περίπτωση αυτή το ρόλο των αντιπάλων αναλαμβάνουν bots, δηλαδή χαρακτήρες που ενσαρκώνει ο υπολογιστής με τεχνικές Artificial Intelligence. Σύμφωνα με δηλώσεις του ίδιου του Carmack, αυτό είναι το σημείο στο οποίο υστερεί αυτή τη στιγμή η μηχανή του παιχνιδιού. Τώρα που η δοκιμαστική έκδοση έφθασε στο κοινό, θα ασχοληθεί ο ίδιος με το θέμα. Από το τελικό παιχνίδι μπορούμε να περιμένουμε bots που θα επιδεικνύουν πολύπλοκες προσωπικότητες, οι οποίες είτε θα εξομοιώνουν άπειρους παίκτες, αποτελώντας στόχους για προπόνηση, είτε θα αποτελούν πραγματικές μηχανές καταστροφής που θα σπέρνουν το θάνατο όπου περνούν.

Σε αντίθεση με το πρώτο αυτό demo, ο κώδικας της τελικής έκδοσης δεν θα είναι compiled, αλλά θα τρέχει σε μία ειδικά σχεδιασμένη virtual machine κατά τα πρότυπα της Java. Ετσι, θα είναι δυνατόν, όταν συνδέεσαι σε έναν server να κατεβάζεις καινούριο κώδικα με αλλαγές στους κανόνες του παιχνιδιού, νέα όπλα, αντικείμενα, εφέ και άλλα καλούδια με τρόπο τελείως διαφανή στο χρήστη. Η καινούρια αυτή Virtual Machine (VM) θα διαθέτει κατάλληλους μηχανισμούς ασφάλειας, ώστε να αποφευχθεί η περίπτωση να κατεβάσουμε από κάποιον server κώδικα που έχει τοποθετηθεί από κάποιον κακοήθη hacker με καταστροφικές συνέπειες για το μηχάνημά μας. Τώρα το ερώτημα του κατά πόσο σημαντικές θα είναι οι επιπτώσεις από ένα τέτοιο interpreted σύστημα στην ταχύτητα και την απόδοση του παιχνιδιού, θα απαντηθεί μόνο όταν πάρουμε στα χέρια μας το τελικό προϊόν. Σημειώνουμε ότι στο CD θα περιέχεται και ο ειδικός compiler που θα παράγει τα byte codes που εκτελεί η VM, ώστε κάθε χρήστης να μπορεί εύκολα να πειραματιστεί με τη μηχανή του Quake και να κάνει τις δικές του αλλαγές, γλιτώνοντας το κόστος απόκτησης ενός εμπορικού compiler.

Τέλος, για την ευκολία του δικτυωμένου χρήστη, η τελική έκδοση θα περιλαμβάνει αναβαθμισμένο μενού, όπου θα δίνεται και η δυνατότητα αυτόματης εύρεσης servers στο Internet. Ετσι, θα μπορεί κάποιος να συνδεθεί και να συμμετάσχει στο παιχνίδι με το πάτημα ενός κουμπιού, κάνοντας βοηθητικά προγράμματα όπως το GameSpy περιττά.

Καθώς πλησιάζει ο καιρός της τελικής έκδοσης και τα στοιχεία του Quake 3 Arena θα γίνονται πιο γνωστά, οι σχετικές αναβαθμίσεις δεν θα είναι πλέον πολυτέλεια αλλά ανάγκη, που θα ικανοποιεί τη δίψα μας...

PC

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

Ενας μεγάλος αριθμός sites είναι αφιερωμένος στα παιχνίδια της id Software. Πολλές πληροφορίες για το Quake 3 θα βρείτε μεταξύ άλλων και στα ακόλουθα sites:

www.bluesnews.com: Ισως το κορυφαίο site για first person shooters.

www.quakefinger.com: Εδώ μπορείτε να βρείτε συγκεντρωμένα τα .plan αρχεία των μελών της id.

www.quakearena.com: Το επίσημο site της id Software για το Quake 3 Arena. Εδώ θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις για όλες τις πλατφόρμες και τα τελευταία νέα κατευθείαν από την πηγή.

www.q3arena.com: Γενικά νέα και πληροφορίες.

www.scs.ryerson.ca/h2jang/trinity.html: Πληροφορίες για το Trinity, τον αρχικό προορισμό της id.

www.voodooextreme.com/ask/askmenu.html: Ερωτήσεις και απαντήσεις από τον Brian Hook της id Software.

www.linuxgames.com: Για χρήστες από... την άλλη πλευρά.

q3arena.net/mentalvortex/md3view/: Model viewer.


Μία παλιότερη έκδοση του Plasma Gun.


Ενώ παρατηρούμε τα εφέ, κάποιος ετοιμάζεται να μας τιμωρήσει.


Η... ψαρωτική εμφάνιση του Quad damage.

ADVENTURE

Amerzone

Οταν το πρωτοείδα, δεν πίστευα στα μάτια μου. Οταν έλαβα την αγγλική έκδοση και ξεκίνησα να το παίζω, δεν σταματούσα με τίποτα. Πρόκειται για έναν κόσμο που κυριολεκτικά σε μαγνητίζει, σε αιχμαλωτίζει, σε τραβά μέσα του... και μετά βρίσκεσαι κάπου αλλού, ίσως στον Αμαζόνιο, και ζεις το όνειρο. Μία μυθική χώρα κάπου μέσα στο τροπικό δάσος του Αμαζονίου και ο θρυλικός μύθος των άσπρων πουλιών που πετάνε μέχρι να πεθάνουν, χωρίς να ακουμπήσουν ποτέ στη Γη, είναι εδώ και σας περιμένουν.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οταν μου είχαν παραδώσει τη γαλλική έκδοση του παιχνιδιού, πριν από δύο τεύχη, έγραψα ζητώντας από όσους φίλους ήξεραν γαλλικά και ήθελαν να επικοινωνήσουν μαζί μου για να παίξουμε το παιχνίδι. Τρεις φίλοι, ο Παναγιώτης Γιαννάκης, ο Κώστας και η Τόνια Δαβερόνα, απάντησαν στην πρόσκλησή μου αυτή με τη διάθεση να βοηθήσουν. Σχεδόν αμέσως όμως με πήρε και ο φίλος Δημήτρης Παυλής, από τη χρυσή εποχή του "Pixel", που τώρα πια δουλεύει στην Beacon Multimedia, και μου έκανε την ευχάριστη έκπληξη: Διάβασαν στο περιοδικό το σχετικό άρθρο μου, επικοινώνησαν με την εταιρία στη Γαλλία και ζήτησαν μία αγγλική έκδοση. Η εταιρία απάντησε αμέσως θετικά και έτσι σε λίγες ημέρες είχα στα χέρια μου την αγγλική έκδοση του παιχνιδιού.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Amerzone είναι δημιούργημα του μεγάλου Βέλγου καλλιτέχνη, συγγραφέα και σχεδιαστή κόμιξ -με πιο γνωστό ήρωά του τον περίφημο Canardo- Benoit Sokal, ο οποίος κάνει την πρώτη προσπάθειά του στο χώρο των υπολογιστών και των multimedia εφαρμογών.

Το παιχνίδι τον Μάρτιο κέρδισε το πρώτο βραβείο για τα απαράμιλλης τελειότητας γραφικά του στην Imagina 99, την πανευρωπαϊκή έκδοση της περίφημης SIGGRAPH. Για τη δημιουργία του χρησιμοποιήθηκε το LightWave 3D.

Το Amerzone έχει βασιστεί σε ένα ιδιόμορφο κόμιξ του ίδιου του Benoit Sokal, ο οποίος ξεκίνησε να το σχεδιάζει σε υπολογιστή πριν από περίπου 4 χρόνια! Η βασική ιδέα του ήταν να δημιουργήσει ένα παιχνίδι πιστό στην παράδοση του Myst, που τον είχε εντυπωσιάσει πάρα πολύ.

Το παιχνίδι κυκλοφορεί στη Γαλλία από τον εκδοτικό οίκο Casterman, έναν από τους μεγαλύτερους εκδοτικούς οίκους της Ευρώπης, ο οποίος ειδικεύεται στα κόμιξ. Δεν μπορεί να μην τον έχετε ακούσει, αφού στα κόμιξ του περιλαμβάνεται και ο περίφημος Tintin.

Σημειώστε ότι το Amerzone πρέπει να έχει κυκλοφορήσει μέσα στον Μάιο σε δύο διαφορετικές εκδόσεις: μία σε CD-ROM, που θα περιλαμβάνει 6 CDs, και μία σε DVD.

ΕΤΑΙΡΙΑ

CASTERMAN/MICROIDS
(http://www.amerzone.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, 16-bit color SVGA κάρτα γραφικών με 2MB RAM και DirectX 6.0 συμβατούς drivers, κάρτα ήχου με DirectX 6.0 συμβατούς drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, ενώ στον σκληρό καταλαμβάνει μόλις 6MB μαζί με τα saves!

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία Beacon Multimedia, Γράμμου 71 Μαρούσι, τηλ.: 6143252.





Δείγμα των εκπληκτικών γραφικών του παιχνιδιού.



Προσπαθώντας να φύγεις με λάθος τρόπο, παγιδεύεσαι στην αμμουδιά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Χειρίζεσαι έναν δημοσιογράφο που ήρθε για να πάρει συνέντευξη από τον Mr Valembois, έναν ηλικιωμένο εξερευνητή, για τα μυθικά "white birds", που ανακαλύφθηκαν στην Amerzone περί το 1930. Λέγεται ότι τα εξαιρετικά αυτά "άσπρα πουλιά" πετούν από τη στιγμή που θα γεννηθούν μέχρι να πεθάνουν, δηλαδή δεν προσγειώνονται πότε στη Γη, και ότι έτσι φέρνουν ευημερία στους ντόπιους ιθαγενείς. Η τρομερή αυτή ανακάλυψη του εξερευνητή έγινε αντικείμενο σαρκασμού από την επιστημονική κοινότητα της εποχής του, όταν μετά την επιστροφή του έκανε τις δημοσιεύσεις για την ανακάλυψή του. Το πρόβλημα είναι ότι εσύ φτάνεις στο φάρο όπου ζει ο εξερευνητής λίγο προτού αυτός πεθάνει. Εχει όμως το χρόνο ώστε να σου ζητήσει να πάρεις ένα αυγό που είχε φέρει από το ταξίδι του στη φυλή των ιθαγενών και να το επιστρέψεις στον Αμαζόνιο, εκεί όπου πράγματι ανήκει.

Ετσι, πρώτο μέλημά σου είναι να βρεις πού έχει κρύψει το αυγό ο εξερευνητής, να βάλεις μπροστά το ιδιόμορφο πολυμορφικό σκάφος που έχει φτιάξει ο Valembois, να βρεις το δρόμο σου για τον Αμαζόνιο και να κατορθώσεις να επιστρέψεις το αυγό στο σωστό μέρος, δηλαδή σε ένα χωριό ιθαγενών και σε ένα ηφαίστειο, έτσι ώστε να εκκολαφθεί και να βγει από αυτό το περίφημο "άσπρο πουλί".

Η βασική σεναριακή ιδέα όχι μόνο είναι πρωτότυπη αλλά και, επειδή διαδραματίζεται στο μυθικό από κάθε πλευρά Αμαζόνιο, αποκτά μία ξεχωριστή αίγλη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Για τα γραφικά του παιχνιδιού δούλεψαν τρεις εξαιρετικοί ειδικοί των computer graphics μαζί με τους Duquesne και Sokal. Τα καταπληκτικά animation sequences δημιούργησε μία Βελγική εταιρία, η Grid, που εξειδικεύεται στη χρήση του LightWave 3D.

Ο,τι και αν γράψει κάποιος για τα γραφικά του τίτλου είναι λίγο. Πρόκειται για έργο τέχνης, που μόνο με το Riven μπορεί να συγκριθεί. Πολλοί πιθανόν να εκτιμήσουν ότι ίσως κατορθώνει να το ξεπεράσει κιόλας. Η ποιότητα και η λεπτομέρεια των γραφικών κυριολεκτικά σε ζαλίζει. Δεν χορταίνεις να τα βλέπεις και να τα ξαναβλέπεις. Πρόκειται για έναν πλήρη 3D κόσμο μοναδικής τελειότητας, στον οποίο έχεις πλήρη περιστροφική κίνηση 360 μοιρών, ενώ επίσης μπορείς να κοιτάς πάνω ή κάτω μέχρι και γωνία 80 μοιρών περίπου.

Αυτό όμως που ξετρελαίνει ακόμη περισσότερο είναι τα τρομερά video sequences που περιέχει, τα οποία συνήθως εξελίσσουν την ιστορία. Πρόκειται για ένα επίτευγμα στο συγκεκριμένο τομέα που δεν έχει προηγούμενο στο χώρο των computer games. Το βραβείο που έχει πάρει το παιχνίδι για τα γραφικά του μιλά από μόνο του.



Από το ιδιαίτερα εντυπωσιακό site του παιχνιδιού.

Ενα είναι σίγουρο: τέτοιο κόσμο δεν έχεις αντικρίσει ξανά.

Η background μουσική του παιχνιδιού, όπου υπάρχει, είναι επίσης πάρα πολύ καλή. Αυτά που σίγουρα ξεχωρίζουν είναι τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού. Απόλυτα ρεαλιστικά, θα σε συναρπάσουν. Σταγόνες που στάζουν, πόρτες που ανοίγουν, ο ήχος της αναπνοής σου κάτω από τη θάλασσα, το σφύριγμα του αέρα που κυριολεκτικά ζαλίζει, ο ήχος που κάνουν τα διάφορα θαλασσοπούλια και άλλοι πολλοί βοηθούν στη δημιουργία μίας φοβερής ατμόσφαιρας. Οι ομιλίες των διάφορων χαρακτήρων είναι πάρα πολύ καλές και, το κυριότερο, ατμοσφαιρικές. Δυστυχώς όμως το παιχνίδι δεν υποστηρίζει τη δυνατότητα υπότιτλων, δηλαδή την εμφάνιση στην οθόνη των ομιλιών και σε κείμενο, έτσι ώστε κάθε χρήστης να μπορεί με

ΠΑΙΞΤΕ ΤΟ AMERZONE ΣΤΟ... INTERNET!

Οσοι έχετε πρόσβαση στο Internet, κάνετε τον κόπο να πάτε στο site της Live Picture στη διεύθυνση http://www.livepicture.com/ και κατεβάστε το plug-in της εταιρίας, το οποίο έχει μέγεθος 1.166.486 bytes. Εγκαταστήστε το στον υπολογιστή σας, κλείστε τον Web browser σας (Netscape ή Internet Explorer) και ξανανοίξτε τον για να φορτώσει το plug-in. Τώρα πια πηγαίνετε στο site του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.amerzone.com/en/intro/ και κάνετε κλικ στην εικόνα του παιχνιδιού. Εχοντας εγκαταστήσει το plug-in θα μπορείτε να δείτε το αρχικό μέρος του adventure σε πλήρη ανάπτυξη και να πάρετε μία πρώτη γεύση του παιχνιδιού. Δεν θα πιστεύετε στα μάτια σας. Μπορείτε να περιστρέφεστε 360 μοίρες, να προχωρείτε μπροστά κ.λπ. Φυσικά, μέχρι σε ένα σημείο του παιχνιδιού. Είναι ό,τι πιο εντυπωσιακό έχω δει σε game site μέχρι στιγμής.



Ναι, μπορείς να παίξεις ένα μικρό μέρος του παιχνιδιού on-line!!!

Πανόραμα από τα ειδικά



Ο ταχυδρόμος που σου φέρνει το μήνυμα.



Ο εξερευνητής Valembois ενώ σου εξηγεί τι πρέπει να κάνεις.



Βρίσκοντας το αυγό των άσπρων πουλιών.



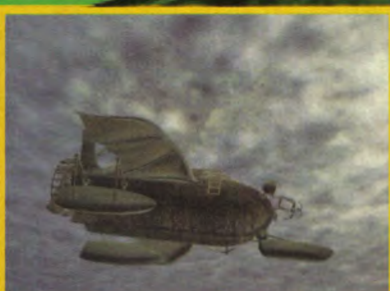
Μεταφέροντας το αυγό στο πολυμορφικό σκάφος.



Ετοιμαζόμενος για το μεγάλο ταξίδι.



Πετώντας για τον Αμαζόνιο στις ακτές του Ατλαντικού.



Λειτουργώντας το πολυμορφικό σκάφος σαν υποβρύχιο.



Ελευθερώνοντας την παγιδευμένη φάλαινα.



Λειτουργώντας το πολυμορφικό σκάφος σαν ελικόπτερο.



Λειτουργώντας το πολυμορφικό σκάφος σαν βάρκα.



animations του παιχνιδιού



Ανεβαίνοντας τον Αμαζόνιο.



Βλέποντας ξανά τα πουλιά-οδηγούς.



Αυτό είναι που λένε μαινόμενος ρινόκερος.



Ο καλύτερος κουνουποφάγος του κόσμου.



Χρησιμοποιώντας το γάντζο του πολυμορφικού σκάφους.



Καβάλα στα ζώα που θυμίζουν καμηλοπάρδαλεις και ζουν στον Αμαζόνιο.



Μακριά από τις επίσημες αρχές, αν θέλεις να επιζήσεις.



Εκκολάπτοντας το περίφημο αυγό μέσα σε ένα ηφαίστειο.



Τα μικρά άσπρα πουλιά βγαίνουν...



...και πετούν προς την ελευθερία.





Ενώ προσγειώνεσαι στο Δέλτα του Αμαζονίου και αλλάζεις το πολυμορφικό σκάφος σε βάρκα.

περισσότερη ευκολία να παρακολουθεί τους διάφορους διαλόγους.

Ο χειρισμός της περιπέτειας είναι σχετικά απλός. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει ολόκληρη την επιφάνεια του μόνιτορ και αυτό σε καθηλώνει από την αρχή. Οπως έγραψα ανωτέρω, το παιχνίδι επιτρέπει πλήρη περιστροφική κίνηση 360 μοιρών, ενώ επίσης μπορείς να κοιτάς συνέχεια πάνω ή κάτω μέχρι και γωνία 80 μοιρών περίπου. Κινώντας το mouse δεξιά ή αριστερά, πάνω ή κάτω, αλλάζει αντίστοιχα η οπτική σου. Πρόκειται για την καλύτερη εφαρμογή που έχω δει έως τώρα για το σχετικό interface, που πρωτοπαρουσιάστηκε στο περίφημο Zork Nemesis.

Κατά τη διάρκεια της περιστροφής σου στην οθόνη ο κέρσορας αλλάζει σε ένα βέλος κίνησης που δείχνει προς τα εμπρός, οπότε φυσικά το παιχνίδι "καταλαβαίνει" ότι υπάρχει κάποια διέξοδος από τη συγκεκριμένη οθόνη και την οπτική γωνία όπου βρίσκεσαι εκείνη τη στιγμή. Στην περίπτωση αυτή, κάνοντας κλικ στο αριστερό πλήκτρο του mouse θα κινηθείς προς την κατεύθυνση όπου δείχνει το βέλος.

Πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεται η εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού, η οποία περιέχει τις επιλογές Load, Save, New Game, Options και Quit. Για να φύγεις από την οθόνη αυτή και να επιστρέψεις στο παιχνίδι χωρίς να κάνεις Save ή Load, οδηγείς τον κέρσορα στο άνοιγμα που υπάρχει στην αριστερή μεριά της οθόνης, οπότε αυτός αλλάζει σε ένα βέλος κίνησης, και πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse. Η επιλογή Save σε μεταφέρει σε ένα οκταγωνικό δωμάτιο, όπου κάνοντας κλικ σε μια πλευρά του σώζονται αυτόματα μία εικόνα της θέσης όπου ήσουν καθώς και η πραγματική μέρα και ώρα. Αν, τώρα, θέλεις να φύγεις από το οκταγωνικό αυτό δωμάτιο χωρίς να κάνεις κάποιο από τα 8 saves που επιτρέπει το παιχνίδι, πρέπει να πας τον κέρσορα προς τα πάνω μέχρι αυτός να αλλάξει σε βέλος κίνησης εμπρός. Κάνοντας τώρα κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse, επιστρέφεις στη θέση όπου ήσουν πριν. Φυσικά, τα αντίστοιχα συμβαίνουν και όταν έχεις επιλέξει το Load και θέλεις να επιστρέψεις στο παιχνίδι χωρίς να χρησιμοποιήσεις κάποιο από αυτά. Με την επιλογή Options ρυθμίζεις την ένταση του ήχου καθώς και την ταχύτητα περιστροφής του 3D περιβάλλοντος κόσμου. Από default σε μένα ήταν τοποθετημένα στο μάξιμουμ. Από εδώ επίσης βλέπεις τα credits του παιχνιδιού.

Ο κέρσορας του παιχνιδιού όταν βρίσκεται σε αδρανή θέση δείχνει μία στρογγυλή σφαίρα με τα 4 βέλη κίνησης: αριστερά, δεξιά, πάνω και κάτω. Οταν περάσεις τον αδρανή αυτό κέρσορα πάνω από ένα αντικείμενο που μπορείς να πάρεις, τότε αυτός αλλάζει σε ένα χέρι. Κάνοντας κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse, παίρνεις αμέσως το εν λόγω αντικείμενο. Οταν πρόκειται να ανοίξεις μία πόρτα ή ένα συρτάρι, τότε ο κέρσορας αλλάζει σε ένα χερούλι. Εδώ πάλι κάνοντας κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse ανοίγεις την πόρτα ή το συρτάρι αυτό. Οταν μπορείς να κάνεις zoom in σε κάτι για να το εξετάσεις από κοντά, ο κέρσορας αλλάζει σε έναν μεγεθυντικό φακό. Οταν πρόκειται να χρησιμοποιήσεις κάτι, π.χ. να πατήσεις ένα κουμπί, τότε ο κέρσορας αλλάζει σε ένα χέρι, ακριβώς όπως και όταν πρόκειται να πάρεις κάτι. Οταν διαβάζεις ένα βιβλίο που έχει πολλές σελίδες, γυρνάς σελίδα-σελίδα πηγαίνοντας τον κέρσορα στην κάτω δεξιά γωνία, οπότε αυτός αλλάζει σε ένα χέρι και κάνεις αριστερό κλικ. Για να αφήσεις το βιβλίο ή το έγγραφο που διαβάζεις, πηγαίνεις τον κέρσορα στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης, οπότε και αλλάζει σε ένα σύμβολο εξόδου, και κάνεις πάλι αριστερό κλικ.

Κάνοντας δεξί κλικ με το mouse σε οποιαδήποτε θέση εμφανίζεις την ειδική οθόνη του inventory σου, η οποία περιέχει θέσεις για οκτώ αντικείμενα. Για να χρησιμοποιήσεις κάποιο από αυτά, δεν έχεις παρά να κάνεις κλικ στο γραφικό εικονίδιό του. Ετσι, αν μεν είναι κάποιο βιβλίο ή γράμμα, απλά θα το διαβάσεις. Αν όμως είναι ένα αντικείμενο που θέλεις να χρησιμοποιήσεις κάπου, τότε κάνεις τα εξής: Κάνεις κλικ στο αντικείμενο που σε ενδιαφέρει και αυτόματα ο κέρσορας αλλάζει και παίρνει το σχήμα του συγκεκριμένου αντικειμένου. Τώρα πας τον κέρσορα στο άνοιγμα που υπάρχει ακριβώς πάνω από το σακίδιό σου. Ο κέρσορας αλλάζει σε ένα βέλος κίνησης εμπρός. Κάνοντας κλικ επιστρέφεις στην κανονική οθόνη του παιχνιδιού. Τώρα μπορείς να κινείσαι κανονικά μέσα στο παιχνίδι. Οταν όμως φτάσεις κάπου όπου μπορεί να γίνει κάποια δράση, τότε αυτόματα θα εμφανιστεί στη θέση του κέρσορα το αντικείμενο που από πριν έχεις διαλέξει. Αν χρησιμοποιείται στη συγκεκριμένη θέση, τότε θα γίνει και κάποια δράση, ενώ αν δεν χρησιμοποιείται το αντικείμενο αυτό, θα παραμένει στον κέρσορά σου μέχρι να βρεις το σωστό σημείο όπου μπορείς να το χρησιμοποιήσεις. Για να βγάλεις ένα αντικείμενο που κρατάς από τον κέρσορα, δεν έχεις παρά να πας ξανά στο inventory σου και να κάνεις πάλι κλικ πάνω στο αντικείμενο που σε ενδιαφέρει. Τώρα θα το αφήσεις πίσω στη θέση του.

Γενικά ο χειρισμός δεν θα σου δημιουργήσει κανένα πρόβλημα. Απλά αναφέρω ότι θεωρώ ως αρνητικό στοιχείο το γεγονός ότι δεν υπάρχει κάποιο πλήκτρο με το



Βρίσκοντας τα σχέδια που δείχνουν πού είναι κρυμμένο το αυγό των άσπρων πουλιών.



Πετώντας με τη συνοδεία πουλιών για τις ακτές της Βραζιλίας.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το Amerzone είναι πραγματικά μια έκπληξη. Δεν είναι -πιστεύω- τυχαίο το γεγονός ότι προέρχεται από τη Γαλλία, μια χώρα με μεγάλη παράδοση στην τέχνη. Το επισημαίνω αυτό, γιατί το Amerzone είναι ακριβώς αυτό: ένα έργο τέχνης. Μια και οι προβληματισμοί του Αντρέα στη στήλη "Dark Side of Gaming" με βρίσκουν απόλυτα σύμφωνο, χαίρομαι όταν βλέπω adventures όπως το Amerzone, τα οποία ξεφεύγουν από το ρεύμα των τυποποιημένων παιχνιδιών που τελευταία μας κατακλύζουν, προσπαθώντας απλώς να μιμηθούν πετυχημένες συνταγές.

Βαγγέλης Κράτσας

οποίο να προσπερνάς αμέσως τα video sequences, ακόμη και αν τα έχεις ξαναδεί.

Ας σημειωθεί εδώ ότι έλαβα το παιχνίδι χωρίς manual, έτσι έπρεπε να τα βρω όλα μόνος μου. Αυτό δεν το γράφω για να μου πείτε μπράβο ή κάτι σχετικό, αλλά για να ζητήσω προκαταβολικά συγγνώμη, αν, όταν πάρετε τον τίτλο, δείτε κάτι στο manual που αφορά στο χειρισμό της περιπέτειας και δεν το αναφέρω στο άρθρο αυτό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Αυτό που κάνει ένα καλό adventure να ξεχωρίσει είναι σίγουρα η συνολική ατμόσφαιρά του. Στο Amerzone το στοιχείο αυτό μαζί με τα γραφικά και την εξέλιξη της ιστορίας αποτελούν τα πιο δυνατά σημεία του - και όχι μόνο. Η ατμόσφαιρά του θα σας συναρπάσει, θα σας αιχμαλωτίσει σε τέτοιο βαθμό ώστε να το σκέφτεστε ακόμη και όταν θα βρίσκεστε μακριά από τον υπολογιστή σας και δεν θα βλέπετε τη στιγμή να επιστρέψετε κοντά του.

Η δράση του παιχνιδιού, ως εξέλιξη μιας πρωτότυπης ιστορίας, είναι πολύ ενδιαφέρουσα και παρακολουθείται με μοναδικό ενδιαφέρον. Ναι, πάνω από όλα, το Amerzone ανήκει στα adventures εκείνα που ξεχωρίζουν για την ιστορία που περιγράφουν - όχι μόνο για την ιστορία αυτή καθ' εαυτή αλλά και για τον τρόπο με τον οποίο την αποκαλύπτουν. Το τονίζω ιδιαίτερα αυτό, γιατί, λόγω της φύσης της ιστορίας που εξελίσσεται, η δράση δυστυχώς είναι μονόδρομος. Αυτό καθ' εαυτό το στοιχείο είναι γενικά αρνητικό στη δράση ενός adventure, εδώ όμως, καθώς το Amerzone είναι ένα adventure περιήγησης και αναζήτησης ενός μυθικού κόσμου, δεν μπορούσε να γίνει αλλιώς.

Γενικά πάντως πρέπει να έχετε υπόψη ότι ο τίτλος κινείται στο χώρο του μύθου και όχι της πραγματικότητας. Το τονίζω αυτό, γιατί μέσα στο παιχνίδι θα ζήσετε καταστάσεις που δεν έχουν ουσιαστική σχέση με την πραγματικότητα. Και αυτό από πολλές πλευρές. Ετσι, π.χ. δεν δικαιολογείται με τίποτα η ύπαρξη δισκέτας το 1932 ή ο τρόπος που το παιχνίδι παρουσιάζει τον Αμαζόνιο. Το τελευταίο το τονίζω, γιατί πηγαίνοντας πριν από δύο χρόνια στο Περού, επισκέφθηκα για μία εβδομάδα και το Ικίτος, το μέρος από όπου τα τεράστια τροπικά ποτάμια μετονομάζονται σε Αμαζόνιο, δηλαδή στο πιο βορινό τμήμα του, μέσα στην καρδιά της ζούγκλας και του ευρύτερου τροπικού δάσους. Φυσικά, αυτά που είδα δεν έχουν καμιά σχέση με όσα παρουσιάζονται στο παιχνίδι, αν και σε αυτό ακολουθείς την πορεία από τις εκβολές του Αμαζόνιου στη Βραζιλία, ταξιδεύοντας προς τα πάνω. Οποιος παίξει τον τίτλο, ακόμη και αν δεν έχει πάει ποτέ εκεί, θα καταλάβει αμέσως τι ακριβώς εννοώ.

Οι γρίφοι, η "καρδιά" κάθε adventure, είναι δυστυχώς το αδύνατο σημείο του παιχνιδιού. Ο λόγος για το σχόλιο αυτό έχει να κάνει με το ότι είναι πάρα πολύ εύκολοι. Οι περίπου 50 συνολικά γρίφοι που υπάρχουν στα 4 CDs του παιχνιδιού είναι βασισμένοι στη χρήση αντικειμένων και στην αλληλεπίδραση με τον περιβάλλοντα χώρο. Γενικά, ένας μέσος adventurer δεν πρέπει να βρει καμιά ουσιαστική δυσκολία, εκτός ίσως από 3-4 αρκετά πονηρά σημεία, τα οποία όμως δεν θα σας αναφέρω, έτσι, για να τα δημοσιεύσουμε στη στήλη "Adventure SOS", όταν ζητηθεί βοήθεια για αυτά! Για να ξεκαθαρίσω όμως τη θέση μου, οφείλω να τονίσω ότι τα σημεία αυτά έχουν να κάνουν με την παρατηρητικότητά σας και τίποτα άλλο.

Το Amerzone είναι δημιούργημα του μεγάλου Βέλγου καλλιτέχνη, συγγραφέα και σχεδιαστή κόμιξ -με πιο γνωστό ήρωά του τον περίφημο Canardo- Benoit Sokal, ο οποίος κάνει την πρώτη προσπάθειά του στο χώρο των υπολογιστών και των multimedia εφαρμογών.

Το φινάλε του παιχνιδιού είναι πράγματι εκπληκτικό και αφήνει πάρα πολλά περιθώρια για ένα καλό sequel, κάτι που εύχομαι ολόψυχα, αν και το βλέπω λίγο δύσκολο, αφού, από ό,τι ξέρω, ο Benoit Sokal ετοιμάζει ένα καινούριο κόμιξ με ήρωα τον ανεπανάληπτο Canardo, το οποίο θέλει να κυκλοφορήσει μέχρι το τέλος του 1999.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι και αφού τελειώσει το video sequence με τον ταχυδρόμο, κάνε μία πλήρη περιστροφή για να χαζέψεις το υπερθέαμα του χώρου που σε περιβάλλει και για να πάρεις μία πρώτη γεύση από ό,τι πρόκειται να ακολουθήσει. Προχώρησε δύο φορές ευθεία μπροστά, στρίψε αριστερά και πήγαινε προς το τηλεσκόπιο που βλέπεις μπροστά σου. Κάνε κλικ τον κέρσορα-χέρι σε αυτό. Αφού δεις ό,τι είναι να δεις, κίνησε τον κέρσορα του mouse προς τα αριστερά, μέχρι να αλλάξει σε αυτόν της εξόδου, και κάνε κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse. Προχώρησε προς τον κεντρικό δρόμο, στρίψε αριστερά και προχώρησε μπροστά μέχρι να φτάσεις στην εξώπορτα του φάρου. Από το γραμματοκιβώτιο πάρε με τον κέρσορα-χέρι το γράμμα που βλέπεις. Κάνε τώρα κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse για να περάσεις στο inventory σου και εν συνεχεία κάνε κλικ με τον κέρσορα-χέρι στο γράμμα που μόλις πήρες. Διάβασέ το προσεκτικά. Είναι από το διευθυντή του Μουσείου Φυσικής Ιστορίας του Παρισιού και σε αυτό αναφέρεται ότι η Διεύθυνση του Μουσείου απορρίπτει τη χρηματοδότηση μίας αποστολής στον Αμαζόνιο που έχει ζητήσει ο Mr Valembois, από τον οποίο έχεις έρθεις για να πάρεις μία συνέντευξη. Κάνε κλικ στον κέρσορα-έξοδο για να γυρίσεις στην οθόνη του inventory σου και εν συνεχεία πήγαινε τον κέρσορα ακριβώς πάνω από το σακίδιό σου. Εδώ αυτός αλλάζει σε ένα βέλος κίνησης. Κάνε κλικ στο αριστερό πλήκτρο του mouse και επιστρέφεις στην κανονική οθόνη του παιχνιδιού. Πήγαινε τον κέρσορα στο χερούλι της πόρτας, ώστε αυτός να αλλάξει σε ένα χερούλι, και κάνε κλικ στο αριστερό πλήκτρο του mouse.

Ανοίγεις την πόρτα και περνάς στο προαύλιο του φάρου. Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC



Πανοραμικό πλάνο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	97
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΔΡΑΣΗ	80

97



Ενα adventure game που πρέπει να δείτε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ. Πρόκειται για μία ανεπανάληπτης ποιότητας παραγωγή, που δείχνει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο γιατί τα adventure games είναι αξεπέραστα ως είδος - μόνο με μία προϋπόθεση, που ευτυχώς στο Amerzone βρίσκει μία από τις καλύτερες εφαρμογές της: να συνδυάζουν τη δημιουργία με το παιχνίδι.

ROLE PLAYING GAME

SILVER

Οι λεγόμενες μεικτές κατηγορίες είναι πια κυρίαρχες στο χώρο των παιχνιδιών. Το Silver είναι ένα ιδιόμορφο RPG/adventure υβρίδιο που, ακολουθώντας την παράδοση των γιαπωνέζικων RPGs, υποτίθεται ότι έρχεται για να ανανεώσει το είδος. Το σίγουρο είναι ότι προσφέρει αρκετές ώρες ανέμελης ψυχαγωγίας στο χρήστη. Αν και με εντυπωσίασαν τα γραφικά του, εντούτοις αυτού του είδους τα παιχνίδια δεν είναι του στιλ μου. "I am the Chronicler..."

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η Infogrames είναι αυτή τη στιγμή η μεγαλύτερη ευρωπαϊκή εταιρία του είδους, παρά την εμφάνιση της Havas Interactive με την εξαγορά των Sierra και Blizzard, και μία από τις μεγαλύτερες του κόσμου. Είναι ιδιαίτερα ανθηρή οικονομικά, σε πλήρη αντίθεση με την πλειονότητα των αμερικανικών εταιριών που αντιμετωπίζουν σημαντικά οικονομικά προβλήματα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: **ΚΑΤΩΤΕΡΟ** | ΜΕΣΟ | ΑΝΩΤΕΡΟ | ΑΝΩΤΑΤΟ

Εγινε παγκόσμια γνωστή με την κυκλοφορία του ιδιόμορφου adventure ALONE IN THE DARK. Το παιχνίδι, εκτός από τις εκπληκτικές πωλήσεις που σημείωσε σε όλο τον κόσμο και οι οποίες το ανέδειξαν σε έναν από τους πιο πετυχημένους τίτλους όλων των εποχών, κέρδισε τα πιο σημαντικά βραβεία που αφορούν στα γραφικά, τα οποία απονέμει η Ενωση Αμερικανικών Εταιριών Παραγωγής Παιχνιδιών, δηλαδή η ένωση των γνωστών μας Software Houses.

Η σειρά των Alone in the Dark ξεχώρισε αλλά και εντυπωσίασε με τον μοναδικό κινηματογραφικό τρόπο απόδοσης της κίνησης των γραφικών που η ίδια η Infogrames εμφάνισε στο χώρο, αλλά και από το γεγονός ότι είναι η πρώτη εταιρία που προσπάθησε να δημιουργήσει ένα νέο είδος παιχνιδιών βασισμένων στην αναλογία 70% adventure και 30% action.

Αυτά τα παιχνίδια ανανέωσαν σημαντικά το είδος και πρόσφεραν νέες συγκινήσεις στους adventurers που αρέσκονται και στην action δράση.

Η Infogrames, μετά το ξέσπασμα που γνωρίζει το νέο είδος των action/adventure games, ετοιμάζει το ALONE IN THE DARK 4, το οποίο θα εμφανιστεί μάλλον προς το τέλος του 2000. Πίσω από τη δημιουργία του Silver βρίσκεται ο Warren Lancashire, ο οποίος πρότεινε την ιδέα για το συγκεκριμένο παιχνίδι πριν από περίπου 4,5 χρόνια. Ωστόσο η Infogrames δεν προχώρησε το σχέδιο, μια και ήταν κάτι καινούριο όχι μόνο για τα δεδομένα της εταιρίας αλλά και για το χώρο συνολικά. Είναι γεγονός ότι ο Warren δούλευε αρκετά χρόνια σε παιχνίδια για τις κονσόλες και έτσι έχει επηρεαστεί αναγκαστικά από τα γιαπωνέζικα RPGs.



Μόνο έτσι εξηγείται η όποια ομοιότητα του παιχνιδιού με το Final Fantasy 7, όπως έχουν γράψει διάφορα ξένα περιοδικά αλλά και sites στο Internet.

Αντιμετωπίζοντας την κριτική αυτή η εταιρία απάντησε ότι, όταν ξεκίνησαν να φτιάχνουν το παιχνίδι, δεν είχαν καμία ιδέα για το FF 7 και με αυτήν την έννοια είναι τελείως άδικο να τους προσάπτουν το ότι έχουν επηρεαστεί από αυτό. Απλώς τα λεγόμενα γιαπωνέζικα RPGs, που έχουν εμφανιστεί στις κονσόλες, διαθέτουν ένα κοινό στιλ τελείως διαφορετικό από οτιδήποτε έχουμε συνηθίσει εμείς όλα αυτά τα χρόνια.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο Silver είναι ένας διαβολικός γέροντας, ο οποίος έχει έναν αποκλειστικό



Κάνοντας κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζεις το περίφημο Pie Menu.

σκοπό: τη συσσώρευση όλο και περισσότερης δύναμης-εξουσίας. Στην αναζήτησή του για τη συγκέντρωση της εξουσίας αυτής πλησιάζει το μεγαλύτερο θεό του χάους, τον τρομερό Apocalypse. Καταλήγουν σε μία ιδιότυπη συμφωνία, βάσει της οποίας αν ο Silver πετύχει, θα γίνει ο εκπρόσωπος του διαβολικού Apocalypse στην περιοχή του Jarrah και φυσικά θα του δοθούν απίστευτες σκοτεινές δυνάμεις. Ο Silver έχει δύο παιδιά: τον αιμοδιψή Fuge και τη μάγισσα κόρη του Glass. Δολοφόνησε πρόσφατα τη γυναίκα του, όταν ανακάλυψε ότι τον απατούσε με το χειρότερο εχθρό του, τον Nemesis, και



Δείγμα του inventory σου, στο οποίο καταγράφονται όλες οι πληροφορίες που αφορούν εσένα και τα αντικείμενα που κουβαλάς.

έτσι αποφάσισε να ξαναπαντρευτεί. Στέλνει λοιπόν τον Fuge να συγκεντρώσει όλες τις γυναίκες, ώστε να διαλέξει ποια θα παντρευτεί (αυτό και αν είναι η ΑΛΛΗ αντίληψη για το γάμο!).

Υποδύεσαι τον David και μαζί με τη γυναίκα σου Jennifer ζείτε στο νησί Verdante σε ένα μικρό δάσος. Δυστυχώς όμως η γυναίκα σου πέφτει θύμα απαγωγής των δυνάμεων του Fuge. Εχοντας μαζί σου τον παππού σου, που ήταν ένας μεγάλος πολεμιστής στην εποχή του, ξεκινάτε να τη βρείτε και να τη φέρετε πίσω. Καταφεύγετε για βοήθεια στον καταυλισμό των επαναστατών. Εκεί θα μάθεις ότι μόνο ένας τρόπος υπάρχει για να νικήσεις τον Silvers. Αιώνες πριν μία φυλή που δεν υπάρχει πια, οι Elders, κατασκεύασαν 8 μαγικά Orbs. Αν αυτά ενωθούν, τότε καμία δύναμη δεν μπορεί να τα σταματήσει. Δυστυχώς, όμως, κανείς δεν ξέρει τι έχουν απογίνει. Αλλα κλάπηκαν, άλλα αγοράστηκαν, άλλα έχουν χαθεί. Η μόνη ελπίδα του David, η μόνη ελπίδα σου, είναι να βρεις αυτά τα 8 χαμένα μαγικά Orbs και να νικήσεις τον Silver.

Σε πρώτη ανάγνωση η ιστορία θυμίζει σαπουνόπερα από κόμικς της παιδικής ζώνης της τηλεόρασης. Τα πράγματα όμως δεν είναι έτσι. Το σενάριο ενός παιχνιδιού δεν είναι ΜΟΝΟ η βασική ιδέα, αλλά δεκάδες άλλα μικροπράγματα, και σε αυτά το Silver αριστεύει, όπως στην ανάπτυξη του σεναριακού υλικού, στους διαλόγους, στις καταστάσεις που παρεμβάλλονται αλλά και δημιουργούνται. Σε όλα αυτά, αλλά και σε άλλα, το Silver θα σε κερδίσει με την εξυπνάδα και το χιούμορ του.

ΤΙ ΕΙΔΟΥΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΙΝΑΙ ΑΚΡΙΒΩΣ;

Χμ! Αυτή είναι ίσως η πιο δύσκολη ερώτηση που μπορεί να κάνει κάποιος σχετικά με το παιχνίδι. Το σίγουρο είναι ότι δεν αποτελεί ένα κλασικό, ένα αληθινό RPG. Οι χαρακτήρες δεν ανεβάζουν levels όσο προχωρεί η δράση, τουλάχιστον όχι με τον τρόπο που το κάνουν τα κλασικά RPG, και εξαρτάται από το πόσο μακριά έχεις φτάσει και όχι από το πόσα τέρατα έχεις σκοτώσει ή από το αν έχεις εξασκηθεί σωστά. Οποτεδήποτε επιστρέψεις στη Rebel camp για να αλλάξεις μέλη της ομάδας σου, αυτά είναι στο ίδιο επίπεδο με τον David. Ολα τα επίπεδα ανεβαίνουν ταυτόχρονα και ισόποσα. Τα hitpoints, armor και magic points είναι δοσμένα και σταθερά για κάθε χαρακτήρα. Ετσι, καλώς ή κακώς, δεν μπορείς να αλλάξεις την πορεία της ανάπτυξης των χαρακτήρων. Ολα αυτά γίνονται αυτόματα. Από την άλλη μεριά και για να είμαστε δίκαιοι, αυτό συμβαίνει και σε άλλα σύγχρονα RPGs, ίσως φυσικά όχι σε τόσο απόλυτο βαθμό, αλλά πάντως συμβαίνει όπως στο LOL3. Παρ' όλα αυτά αξίζει να βλέπεις τους χαρακτήρες να αναπτύσσονται, έστω και μέσα από το ιδιόμορφο σύστημα του παιχνιδιού, και να περιμένεις να δεις τι θα κερδίσουν όταν ανέβουν ένα επίπεδο...

Για να είμαι ειλικρινής το Silver μου μοιάζει παιχνίδι που έχει πάρει το 60% των στοιχείων ενός RPG, διαθέτει ισχυρά στοιχεία από adventure κυρίως όσον αφορά στη δομή του σεναρίου αλλά και στη δράση του και, τέλος, ενσωματώνει στοιχεία από τα γιαπωνέζικα παιχνίδια για τις κονσόλες.

ΕΤΑΙΡΙΑ

INFOGRAMES
(http://www.infogrames.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0, 8x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 160MB στο σκληρό.

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το παιχνίδι, που περιλαμβάνει 2 CDs, μάς πρόσφερε η Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000.





Στο backpack σου, το scroll icon αντιπροσωπεύει το inventory σου.



Ο περίφημος Chronicler που, εκτός από το να καταγράφει τα κατορθώματά σου για να τα διηγηθεί στις επόμενες γενιές, λειτουργεί και ως το SAVE του παιχνιδιού.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού εντυπωσιάζουν. Συνολικά δούλεψαν οκτώ ειδικοί καλλιτέχνες, έξι στα backgrounds, ένας στους χαρακτήρες και το animation και ένας στην εισαγωγή και το φινάλε. Το Silver είναι το πρώτο 3D παιχνίδι της εταιρίας, και πριν από αυτό χρησιμοποιούσαν το Dpaint για τα 2D γραφικά. Τα γραφικά του έχουν φτιαχτεί με το 3D Studio R4, μια και το 3D Studio MAX δεν είχε κυκλοφορήσει ακόμη όταν ξεκίνησαν τη δημιουργία του. Τελικά, χρησιμοποίησαν το MAX μόνο στην εισαγωγή και το φινάλε.

Αρχικά το Silver προοριζόταν για ένα ακόμη 3D isometric game με block rendered γραφικά. Οταν όμως οι υπεύθυνοι είδαν μερικές από τις πρώτες εικόνες του Heart of Darkness, εντυπωσιάστηκαν τόσο πολύ που κατέληξαν στην απόφαση ότι τελικά η λεγόμενη "isometric view" δεν μπορούσε να αποδώσει την ατμόσφαιρα που ήθελαν. Πολύ σημαντικό στάθηκε το γεγονός ότι οι επικεφαλής της εταιρίας πήραν την απόφαση να αφήσουν τους καλλιτέχνες που επεξεργάζονταν τα γραφικά να λειτουργήσουν κυρίως βάσει της έμπνευσής τους και όχι με κάποια προκαθορισμένα σχέδια. Ετσι, αυτοί που επεξεργάστηκαν τα γραφικά έφτιαξαν τελικά 20 διαφορετικούς περιβάλλοντες χώρους. Ολοι είναι πολύ εντυπωσιακοί, αλλά σίγουρα ξεχωρίζουν οι βάλτοι, το μοναστήρι, ο βυθισμένος καθεδρικός ναός, οι φυλακές και ο κάτω κόσμος.

Για όλους όσοι ενδιαφέρονται να μάθουν πόσος καιρός απαιτείται για να δημιουργηθεί ένα παιχνίδι, θα γράψω ότι για καθέναν από τους περιβάλλοντες κόσμους χρειάστηκαν από μία έως τρεις βδομάδες. Οπως συνηθίζεται δε σε όλες αυτές τις περιπτώσεις οι designers έφτιαξαν και δικά τους προγραμματιστικά εργαλεία, για να μπορέσουν να επιταχύνουν τη διαδικασία της δημιουργίας των γραφικών.

Το παιχνίδι έχει δημιουργήσει το αγγλικό τμήμα της Infogrames. Ετσι, διαθέτει μερικά στοιχεία που δεν συναντιούνται συνήθως στις αμερικανικές παραγωγές όπως εξαιρετικές φωνές, μερικές μάλιστα με σκωτσέζικη προφορά, ενδιαφέρουσα και -επιτρέψτε μου το χαρακτηρισμό- "αστεία" μουσική και σε πολλές περιπτώσεις έξυπνους και γεμάτους χιούμορ και αυτοσαρκασμό διαλόγους.

Ο ήχος του είναι αρκετά καλός και η background μουσική σε πάρα πολλά σημεία εξαιρετικά υποβλητική, σε σημείο ώστε να "παθαίνεις" ακούγοντάς την. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης προσεγμένα, ενώ και οι ομιλίες (speech) είναι πολύ καλές και ατμοσφαιρικές. Ενώ όμως το παιχνίδι σου δίνει τη δυνατότητα να βλέπεις τους διαλόγους σε κείμενο (text) πάνω στην οθόνη, δεν σου επιτρέπει να έχεις και τα δύο ταυτόχρονα. Εχεις δηλαδή ή μόνο speech ή μόνο text. Σημειώστε ότι τα παράθυρα που εμφανίζουν το text πάνω στην οθόνη είναι δυσανάλογα μεγάλα σε σχέση με τα γραφικά του παιχνιδιού και γενικά είναι κάτι που μάλλον θα σας ενοχλήσει ενόσω παίζετε.



Παρατηρείς ανήμπορος να αντιδράσεις τις δυνάμεις του Fuge να απάγουν τη γυναίκα σου.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού, ενώ προ-

Για να είμαι ειλικρινής το Silver μου μοιάζει παιχνίδι που έχει πάρει το 60% των στοιχείων ενός RPG, διαθέτει ισχυρά στοιχεία από adventure κυρίως όσον αφορά στη δομή του σεναρίου αλλά και στη δράση του και, τέλος, ενσωματώνει στοιχεία από τα γιαπωνέζικα παιχνίδια για τις κονσόλες.

σπάθησαν να είναι αρκετά απλός, τελικά στην πράξη εμφανίζει προβλήματα χρηστικότητας. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλη την οθόνη του μόνιτορ σε ανάλυση 640x80. Για να κινηθείς μέσα στην οθόνη, κάνεις απλά όπου θέλεις κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse και ο David ή η ομάδα του πηγαίνει στο σημείο αυτό. Για να τρέξεις, κάνεις διπλό κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse στο σημείο της οθόνης όπου θέλεις να πας.

Για να αλλάξεις μία οθόνη, κίνησε τον κέρσορα του mouse μέχρι αυτός να αλλάξει στο ειδικό icon της πόρτας-εξόδου και κάνε κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse. Εδώ πρόσεξε γιατί κάθε οθόνη μπορεί να έχει αρκετές τέτοιες εξόδους, ενώ αρκετές οθόνες είναι μεγαλύτερες απ' ό,τι βλέπεις και κυλάνε (scroll) αριστερά ή δεξιά, πάνω ή κάτω, πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse στο αντίστοιχο άκρο της οθόνης.

ΤΥΠΟΙ ΕΠΙΘΕΣΗΣ & ΑΜΥΝΑΣ

QUICK SLASH/JAB: Κρατώντας πατημένο το CTRL, κάνε κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse.
LEFT SWIPE: Κρατώντας πατημένο το CTRL αλλά και το αριστερό πλήκτρο του mouse, μετακίνησε το mouse προς τα αριστερά.
LUNGE: Κρατώντας πατημένο το CTRL αλλά και το αριστερό πλήκτρο του mouse, μετακίνησε το mouse προς τα εμπρός.
BACKSLASH: Κρατώντας πατημένο το CTRL αλλά και το αριστερό πλήκτρο του mouse, μετακίνησε το mouse προς τα πίσω.
ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ: Αυτές τις βρίσκεις ή σου τις μαθαίνουν άλλοι χαρακτήρες. Αφού πρώτα εξοπλιστείς, κράτα πατημένο το CTRL αλλά και το αριστερό πλήκτρο του mouse.
DODGE: Κρατώντας πατημένο το CTRL, κάνε μία φορά κλικ το δεξί πλήκτρο του mouse.
ΑΣΠΙΔΑ: Κράτησε πατημένο το CTRL αλλά και το δεξί πλήκτρο του mouse.
ΡΙΧΝΟΝΤΑΣ ΜΕ ΟΠΛΟ ΒΕΛΗΝΕΚΟΥΣ: Κρατώντας πατημένο το CTRL, μετακίνησε το sword icon στο στόχο που θέλεις να χτυπήσεις και κάνε κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse.
ΒΡΕΣ ΤΟ ΣΤΟΧΟ: Πάτησε το SHIFT. Έχει το πλεονέκτημα ότι δημιουργεί μία πολύ μεγαλύτερη περιοχή στόχευσης. Πολύ χρήσιμο για μικρούς εχθρούς που κινούνται γρήγορα.

Η αρχική οθόνη περιέχει τα START, LOAD, OPTIONS και QUIT GAME. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας το πλήκτρο ESCAPE, περνάς σε μία ενδιάμεση οθόνη που περιέχει τα LOAD, OPTIONS, QUIT GAME και BACK. Το SAVE του παιχνιδιού δυστυχώς δεν λειτουργεί κανονικά και όποια στιγμή θέλεις εσύ, αλλά μόνο αν φτάσεις σε προκαθορισμένα σημεία, όπου εμφανίζεται ένας ειδικός χαρακτήρας, ο Chronicler. Κάνοντας κλικ σε αυτόν σου επιτρέπει να σώσεις τη θέση σου. Το να μην μπορείς να κάνεις SAVE όποτε θέλεις είναι το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού. Με την επιλογή OPTIONS ρυθμίζεις τα PREFERENCES και SOUND. Το Preferences ρυθμίζει διάφορες λειτουργίες, όπως η εμφάνιση κειμένων ή speech, τα Energy Bars κατά τη διάρκεια των μαχών, το Brightness κ.λπ. Το Sound ρυθμίζει την ένταση των εφέ, της μουσικής και των ομιλιών.



Δυστυχώς στις περισσότερες περιπτώσεις οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά μικροί για παιχνίδι του είδους.



Στο παιχνίδι θα χρησιμοποιείς και τηλεμεταφορές, για να μετακινείσαι από το ένα σημείο στο άλλο.

Με το πλήκτρο F12 κάνεις PAUSE (πολύ χρήσιμο πλήκτρο), ενώ με το SpaceBar περνάς τους διαλόγους του παιχνιδιού. Με το πλήκτρο M εμφανίζεται ο ειδικός χάρτης του παιχνιδιού, μέσω του οποίου θα μπορείς να ταξιδεύεις από περιοχή σε περιοχή. Σημείωσε μόνο ότι πρέπει πρώτα να πάρεις το χάρτη, για να λειτουργεί το συγκεκριμένο πλήκτρο, και αυτό θα συμβεί αργότερα στο παιχνίδι. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse εμφανίζεται το ειδικό PIE MENU. Τα icons-λειτουργίες που περιέχει, ξεκινώντας από το μεσαίο στο επάνω μέρος που είναι το φαγητό και γυρνώντας δεξιόστροφα, είναι: Magic Orbs, Ranged Weapons, Magic Items, Back Pack, Shields, Hand Held Weapons Specials. Πρόσεξε γιατί το Back Pack, παρ' όλο που έχει ως εικονίδιο το σακίδιο, δεν είναι το inventory. Περιέχει τρία ειδικά υπομενού, τα inventory, που γραφικά φαίνεται σαν ένα scroll, Potions και Keys. Η οθόνη του inventory περιέχει όλες τις πληροφορίες για τον ήρωα μας, Level, Hit points, Strength, Dexterity κ.λπ. αλλά και όλα τα αντικείμενα που κουβαλά. Κάνοντας κλικ σε ένα αντικείμενο στο inventory βλέπεις τι κάνει, δηλαδή είναι κάτι σαν σύντομη περιγραφή του. Στη μέση του Pie Menu υπάρχει ένα εικονίδιο το οποίο δείχνει τα hits και mana poitns σου. Αν έχεις μπει σε ένα από τα icons-λειτουργίες, ξαναγυρνάς στην κανονική οθόνη κάνοντας κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse πάνω στο εικονίδιό σου στη μέση του Pie Menu.



Οταν πρόκειται να μονομαχήσεις, πηγαίνοντας τον κέρσορα πάνω σε έναν

CERTIFIED DIRECTX DRIVERS & DIRECT MEDIA

Αν ένας driver είναι DirectX certified, αυτό σημαίνει ότι έχει εξεταστεί από τα ειδικά εργαστήρια της Microsoft για πλήρη συμβατότητα με την τελευταία έκδοση των DirectX. Uncertified, δηλαδή μη πιστοποιημένος, driver σημαίνει ότι δεν έχει εξεταστεί από τα ειδικά εργαστήρια της Microsoft για πλήρη συμβατότητα. Ενας μη πιστοποιημένος driver μπορεί, παρ' όλα αυτά, κάποιες φορές να τρέξει DirectX παιχνίδια, συνήθως όμως αυτό έχει ως συνέπεια την εμφάνιση προβλημάτων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Για να είσαι απόλυτα σίγουρος ότι το παιχνίδι σου θα τρέχει σωστά, πρέπει όλοι οι drivers, και της κάρτας γραφικών και της κάρτας ήχου, να είναι DirectX συμβατοί. Για να ελέγξεις αν οι drivers είναι πιστοποιημένοι από τη Microsoft, κάνε τα εξής: Δεξί κλικ με το mouse στο "My Computer" και μετά μέσω του Explorer πήγαινε στο directory C:\Program Files\directx\setup. Τώρα κάνε διπλό κλικ στο αρχείο DXDiag. Μέσω του ειδικού αυτού προγράμματος μπορείς να ελέγξεις τους drivers της κάρτας γραφικών και της κάρτας ήχου.

Το Direct Media απαιτείται για να δεις την εισαγωγή του παιχνιδιού. Αν δεν μπορείς να δεις αυτή την ειδικά επεξεργασμένη rendered εισαγωγή όταν ξεκινάς το παιχνίδι, σημαίνει ότι δεν έχεις εγκαταστημένο το Direct Media στον υπολογιστή σου. Στην περίπτωση αυτή πρέπει να επανεγκαταστήσεις το Silver και αυτή τη φορά να απαντήσεις YES, όταν ερωτηθείς αν θέλεις να εγκαταστήσεις το Direct Media.



Ενα ακόμη δρακουλίνι σε επίθεση. Δυστυχώς δεν φοβάται κανείς σήμερα τα δρακουλίνια, παλιά όμως...



Οι μέλισσες δεν υπήρξαν ποτέ η συμπάθειά μου.



εχθρό σου, αυτός αλλάζει αυτόματα σε ένα κόκκινο ξίφος. Κάνοντας κλικ πάνω του τον χτυπάς. Σε ένα ειδικό πλαίσιο (box) δημοσιεύουμε όλες σχεδόν τις κινήσεις που μπορείς να κάνεις κατά τη διάρκεια μιας μάχης. Οταν πας τον κέρσορα πάνω σε έναν χαρακτήρα με τον οποίο μπορείς να μιλήσεις, αυτός αλλάζει αυτόματα σε ένα στόμα. Κάνοντας κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse, μιλάς με το συγκεκριμένο χαρακτήρα. Αντίστοιχα όλες σχεδόν οι λειτουργίες έχουν αυτοματοποιηθεί. Εχοντας ένα κλειδί στο inventory σου και κάνοντας κλικ σε μία κλειδωμένη με αυτό το κλειδί πόρτα, αυτή θα ανοίξει αυτόματα.

Γενικά ο χειρισμός εμφανίζει προβλήματα κατά τη διάρκεια των μαχών, όπου λόγω του real time στοιχείου τους δεν προλαβαίνεις να κάνεις σωστά μία σειρά κινήσεις, ειδικά αν προσπαθήσεις να πάρεις και να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο που έχεις σε κάποια από τις περιοχές-λειτουργίες του Pie Menu.

Διάβασε προσεκτικά το manual του Silver. Είναι πολύ μικρό για παιχνίδι του είδους, αλλά εξηγεί τα πιο βασικά της λειτουργίας του.

Στο παιχνίδι έχει προστεθεί και μία κίνηση που δεν περιέχεται στο manual. Αν έχεις εξοπλιστεί με κάποιο Orb, πατώντας το πλήκτρο A (για δεξιόχειρες ή το O του αριθμητικού πληκτρολόγιου για αριστερόχειρες) ο βασικός χαρακτήρας εκτελεί τη μαγική επίθεση σε όλη την περιοχή (Area Attack Shortcut Key). Αυτό είναι πολύ χρήσιμο για την περίπτωση που είσαι περικυκλωμένος από πολλούς εχθρούς.

Τέλος, σημείωσε ότι μπορείς να προσπεράσεις όλα τα ειδικά animations πατώντας το πλήκτρο Escape.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΜΑΧΕΣ - ΔΡΑΣΗ

Η ατμόσφαιρα του Silver είναι ιδανική, κάτι που οφείλεται τόσο στα εκπληκτικά γραφικά του όσο και στην πολύ υποβλητική μουσική του αλλά και στην εξαιρετικά εθιστική δράση του παιχνιδιού.

Οπως προαναφέραμε, για να κερδίσεις τον Silver πρέπει να βρεις τα 8 Magical Orbs. O David είναι ο βασικός χαρακτήρας του παιχνιδιού, στη διάρκεια όμως της δράσης του θα μπορείς να πάρεις στην ομάδα σου και άλλους δύο χαρακτήρες, τους οποίους βρίσκεις στη Rebel camp. Εκεί θα μαθαίνεις πολύτιμες πληροφορίες, αλλά και θα μπορείς να αλλάζεις μέλη της ομάδας σου!!!

Τα μέλη που μπορείς να πάρεις έχουν



Δείγμα της εμφάνισης των διαλόγων του παιχνιδιού σε κείμενο.



Δείγμα των μαγικών του παιχνιδιού.



Ο Silver αυτοπροσώπως. Οταν λέμε κακός, εννοούμε κακός.



Στην ομάδα σου μπορείς να έχεις ακόμη δύο χαρακτήρες.

διαφορετικά χαρακτηριστικά. Ετσι ο Jug είναι πολύτιμος στις μάχες γιατί, αν και αργός, έχει πάρα πολλά hitpoints και armor. Ο Sekunde είναι καλός με ranged weapons, ενώ οι άλλοι έχουν πολύ υψηλό mana. Τα spells μπορούν να γίνουν μόνο μέσω των Orbs. Κάθε Orb έχει τρία επίπεδα μαγείας, από τα οποία μπορείς να χρησιμοποιήσεις όποιο θέλεις.

Στις μάχες με όπλα, εκτός από τις ειδικές κινήσεις που έχεις τη δυνατότητα να κάνεις, χρησιμοποιείς αρκετά ειδικά μαγικά αντικείμενα, τα οποία συνήθως βρίσκεις μέσα σε chests. Στην πορεία του παιχνιδιού θα βρίσκεις χαρακτήρες που θα σε μαθαίνουν ειδικές κινήσεις.

Τα τέρατα δεν διακρίνονται για κάτι το ιδιαίτερο στις μάχες, εκτός από πολύ συγκεκριμένες περιπτώσεις, στις οποίες πολεμάς με ειδικά τέρατα. Οχι μόνο δεν δείχνουν να έχουν κάποιο αναπτυγμένο AI, αντίθετα πολλές φορές λειτουργούν σαν να θέλουν να σε διευκολύνουν.

Το παιχνίδι, προσπαθώντας να σταθεί ως ένα RPG που έχει δώσει έμφαση στις μάχες του, μικρές και μεγάλες, χρησιμοποιεί ένα στιλ μάχης που ύστερα από λίγο γίνεται μάλλον μονότονο, μια και δεν έχεις περιθώρια στρατηγικών ή τακτικών ελιγμών. Παρ' όλα αυτά οι μάχες με τα ειδικά τέρατα, που συνήθως είναι μεγάλα και ξεχωριστά από πλευράς ικανοτήτων, παρουσιάζουν ενδιαφέρον, μερικές δε από αυτές είναι και πολύ δύσκολες.

Η δράση του παιχνιδιού χωρίζεται βασικά σε 8 πράξεις - κεφάλαια. Η ιστορία ακολουθεί ένα έντονα adventur-ίστικο ρυθμό, γεγονός που δεν ταιριάζει ιδιαίτερα σε RPG.

Σε γενικές γραμμές οι μάχες και η δράση του παιχνιδιού δεν διακρίνονται για κάποια πρωτότυπα στοιχεία και στηρίζονται περισσότερο στον εθισμό που δημιουργούν στον παίκτη. Αν πάντως βαθμολογούσαμε το τελευταίο, το παιχνίδι θα έπαιρνε σχεδόν άριστα.

ΤΙ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ & ΤΙ ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ ΣΤΟ SILVER

Το μεγαλύτερο ατού του παιχνιδιού είναι -κατά τη γνώμη μου- ο εκπληκτικός εθισμός που δημιουργεί στο χρήστη. Αν το ξεκινήσεις, δεν πρόκειται να σταματήσεις εύκολα. Θέλεις να πας όλο και παρακάτω και αυτό το "παρακάτω" δεν σταματά με τίποτα. Είναι σχετικά απλό, και θα αρέσει σε πολύ κόσμο, γιατί προσφέρει αρκετές ώρες ξεκούραστης ψυχαγωγίας.

Τι δεν μου άρεσε στο Silver; Πάνω απ' όλα αυτή η καταραμένη μέθοδος που ακολουθούν όλα τα γιαπωνέζικα παιχνίδια για να κάνουν saves, η οποία δυστυχώς έχει περάσει σχεδόν σε ΟΛΑ τα παιχνίδια που είναι επηρεασμένα από τις κονσόλες. Το γεγονός αυτό με έχει οδηγήσει στο να μην έχω παίξει παιχνίδια όπως το Tomb Raider 1 και το Final Fantasy 7. Είναι πολύ κουραστικό, για να μη χρησιμοποιήσω άλλη έκφραση, να θέλεις να ξαναγυρίσεις σε μία θέση για διάφορους λόγους και για να φτάσεις εκεί να πρέπει να περάσεις 3-10 οθόνες - τοποθεσίες, κάτι που συχνά μπορεί να διαρκέσει περισσότερο από 20 λεπτά.

Επίσης, δεν μου αρέσουν τα πολύ μικρά γραφικά που χρησιμοποιούνται στο μεγαλύτερο μέρος της δράσης του παιχνιδιού για την απόδοση των χαρακτήρων και των τεράτων, αντίληψη που επίσης κυριαρχεί στα strategy games.

Με ενόχλησε επίσης ο χρόνος που χρειάζεται για να φορτώσει την αρχή του παιχνιδιού, για να γυρίσεις στην αρχική οθόνη αν κάνεις QUIT και γενικά ο χρόνος που χρειάζεται για να φορτώσει τις περισσότερες από τις οθόνες του.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

85



Ενα ιδιόμορφο RPG/adventure στο στιλ των γιαπωνέζικων RPGs, φτιαγμένο από Αγγλους, που θα ενθουσιάσει κυρίως τους μικρότερους σε ηλικία φίλους του είδους. Διαθέτει πολύ εντυπωσιακά γραφικά και αρκετά μεγάλη ως προς τη διάρκεια δράση. Αξίζει να το δείτε, καθώς αποτελεί ένα από τα πιο εθιστικά παιχνίδια.



COMMANDOS
BEYOND THE CALL OF DUTY

Eidos Interactive. Το όνομα αυτής της εταιρίας είναι γνωστό σε όλους μας, και αυτό διότι η θεματολογία των τίτλων της καλύπτει το σύνολο των gamers ανά τον κόσμο. Μερικοί, ενθουσιαστήκαμε περισσότερο με έναν τίτλο της που μπορεί να μην ανέβηκε στο Νο 1 από πλευράς πωλήσεων, κατάφερε όμως να σταθεί αξιοπρεπώς στα ράφια των καταστημάτων και να συνεχίσει να πουλάει μέχρι σήμερα. Ο λόγος για τη δημιουργία των Pyro Studios Commandos: Behind the Enemy Lines. Προτού συμπληρωθεί χρόνος από την κυκλοφορία του τελευταίου, ήρθε στα χέρια μας η συνέχειά του δίνοντάς μας νέα στοιχεία, καινούριες αποστολές και αρκετές βελτιώσεις. Παρ' όλα αυτά, δεν είναι το δεύτερο της σειράς, αλλά αποτελεί ένα ενδιάμεσο στάδιο που μπορεί όμως να χρησιμοποιηθεί αυτόνομα, χωρίς να είναι απαραίτητη η κατοχή του πρώτου τίτλου.

του Αντώνη Σκουλικάρη
bilbo1973@yahoo.com

"Είναι μία κρύα νύχτα στην πύλη. Ο Γερμανός φαντάρος Χανς Κράτσοβιτς φυλάει σκοπιά όπως κάθε άλλο βράδυ. Πόσο θα ήθελε ένα τσιγάρο... Οι τελευταίες διαταγές, όμως, απαγορεύουν το κάπνισμα εν ώρα υπηρεσίας. Κάποιος ελεύθερος σκοπευτής ονόματι "Δούκας" έχει ξεπαστρέψει αρκετούς συναδέλφους του που έκαναν το λάθος να αμφισβητήσουν τις ρητές εντολές των αξιωματικών της Γκεστάπο. Πόσο θα ήθελε μια ρουφηξιά αυτή την παγωμένη νύχτα... Στα δεξιά του ακούγεται ένας θόρυβος. Με την άκρη του ματιού του βλέπει ένα πακέτο τσιγάρα! Γύρω στα 10 μέτρα από τη σκοπιά βρίσκεται ένα πακέτο από την αγαπημένη του μάρκα. 'Είναι δυνατόν;' σκέφτεται... Ισως ο Θεός άκουσε την επιθυμία του, ίσως πάλι κάποιος συνάδελφος να ήταν απρόσεχτος λίγο νωρίτερα. Μάλλον το δεύτερο... Αλήθεια, πού να είναι ο σκοπός της δεξιάς πλευράς της πύλης; Και ο ήχος που άκουσε; Λίγο τον νοιάζει τώρα. Θα σκεφτεί αργότερα... Ο Χανς κινείται προς το παρατημένο πακέτο ευχαριστώντας την τύχη του για το καλό που του επιφύλαξε. Προτού προλάβει, όμως, να το φτάσει νιώθει γύρω από το λαιμό του ένα ατσάλινο μπράτσο που του κόβει την ανάσα, ενώ ο αριστερός πνεύμονάς του καίγεται από τη λάμα ενός καλοακονισμένου μαχαιριού.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

ΕΤΑΙΡΙΑ
EIDOS INTERACTIVE/PYRO STUDIOS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, SVGA 2MB card, 16-bit soundcard, 8x CD-ROM, Windows 95/98, 225MB στο σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας προσέφερε η Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20 Μοσχάτο, τηλ.: 9480000.

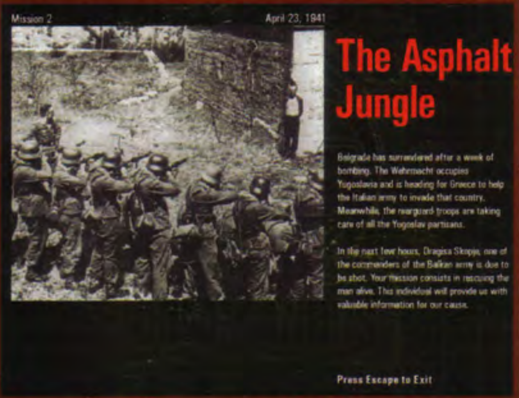


Δευτερόλεπτα μετά, από το χώμα όπου κείτεται, διακρίνει έναν γιγαντόσωμο πρασινοσκούφη να μαζεύει το πακέτο και να κατευθύνεται προς την επόμενη σκοπιά. Αφήνοντας την τελευταία του πνοή, ο Κράτσοβιτς σκέφτεται τα λόγια της γριάς μάνας του: 'Εσένα, παιδί μου, το κάπνισμα θα σε σκοτώσει...'"

Αυτό που μόλις διαβάσατε θα μπορούσε να είναι απόσπασμα μυθιστορήματος ή σκηνή από ταινία με θέμα τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Κι όμως, είναι μόλις ένας από τους πολλούς τρόπους εξολόθρευσης των Γερμανών φαντάρων από τους άντρες που ελέγχετε στην τελευταία κυκλοφορία της Eidos Commandos: Beyond the Call of Duty.

ΚΑΙ ΟΙ ΟΚΤΩ ΗΤΑΝ ΥΠΕΡΟΧΟΙ...

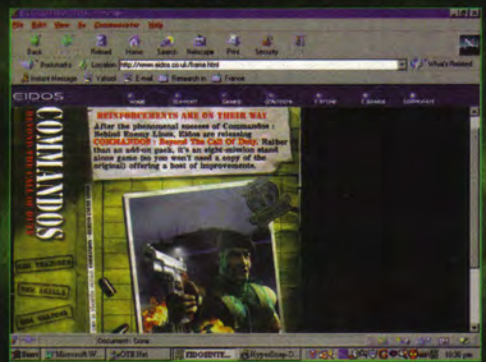
Είναι το τέλος του 1940. Ο Αξονας έχει διαλύσει το μεγαλύτερο μέρος της αντίστασης του δυτικού κόσμου και ετοιμάζεται για την επίθεση στη Μεγάλη Βρετανία. Ο συνταγματάρχης Danley Clark δεν πρόκειται να περιμένει μοιρολατρικά



Η εισαγωγή της δεύτερης αποστολής δείχνει τους ναζί να εκτελούν τον Γιουγκοσλάβο διοικητή. Στο χέρι σας είναι να τον σώσετε...

λάσσιο σκάφος και εξοπλισμό κατάδυσης. Πέρασε το κανάλι της Μάγχης κολυμπώντας και παρασημοφορήθηκε όταν έσωσε 45 άντρες με το φουσκωτό του στις ακτές του Ντούνρικ. Βασικό προτέρημά του η ικανότητά του να περνά απαρατήρητος τις γραμμές του εχθρού χρησιμοποιώντας τις μπουκάλες του, ενώ το όπλο που προτιμά είναι το ψαροτούφεκο, που του επιτρέπει να καμακώνει αθόρυβα "γερμανικά ψάρια".

ΟΙ COMMANDOS ΣΤΟ INTERNET



Στο site της εταιρίας (http://www.eidos.co.uk - προτιμήστε το από το αντίστοιχο της Αμερικής) παρέχονται πληροφορίες για τα καινούρια στοιχεία που έχουν προστεθεί σε σχέση με τον αρχικό τίτλο. Είναι επίσης διαθέσιμο το demo (μπορείτε να το βρείτε και στο συνοδευτικό CD-ROM του πρώτου φετινού τεύχους του "PC Games"). Επίσης, υποστηρίζεται multiplayer παιχνίδι μέσω Internet αλλά και σειριακής σύνδεσης, ενώ στο CD περιέχεται το απαιτούμενο software για αυτή.

την παράδοση της χώρας του στα χέρια του Χίτλερ. Συγκροτεί μία ομάδα επίλεκτων αντρών που δεν έχουν να χάσουν τίποτα ή, αν προτιμάτε, είναι πολύ αφοσιωμένοι στο καθήκον. Σκοπός τους η διείσδυση σε στρατηγικές τοποθεσίες του εχθρού, ώστε να πληγούν στόχοι που θεωρούνται καθοριστικοί της έκβασης του πολέμου.

Πρώτος όλων και πολύ βασικός χαρακτήρας είναι ο πρασινοσκούφης Ιρλανδός λοχίας Jack "Butcher" O'Hara. Λέγεται ότι είχε εισχωρήσει στο οχυρό του νησιού Vaagso πληγωμένος στο χέρι και οπλισμένος μόνο με το μαχαίρι του κατορθώνοντας να ξεπαστρέψει 16 στρατιώτες προτού επιστρέψει στη βάση του. Οταν ασχοληθείτε λίγο μαζί του, θα διαπιστώσετε ότι τα γραφόμενα δεν είναι απλές φήμες. Αγαπημένο όπλο του -τι άλλο;- το μήκους 177 χιλ. μαχαίρι του αλλά και οι γυμνές γροθιές του.

Ακολουθεί ο Αυστραλός πεζοναύτης James Blackwood, γνωστός και με το ψευδώνυμο "Fins". Αποτελεί τη ναυτική δύναμη της ομάδας σας και μπορεί να χρησιμοποιήσει με απόλυτη επιτυχία οποιοδήποτε θα-

Η αμερικανική δύναμη των κομάντος σας ακούει στο όνομα (ή ψευδώνυμο) Samuel Brooklyn. Είναι το οπλοστάσιο του στρατού σας, αφού μπορεί να χειριστεί οποιοδήποτε όπλο και να οδηγήσει κάθε όχημα. Ολα τα όπλα του κάνουν θόρυβο εκτός από το ρόπαλο, που είναι κατάλληλο για "εμφυτεύσεις" καρούμπαλων σε ξεροκέφαλους Γερμανούς.

Ο πτυχιούχος Αγγλος χημικός Thomas Hancock θεωρείται απαραίτητος σε κάθε αποστολή που έχει στόχο την καταστροφή κτιρίων, οπλισμού, οχημάτων κ.λπ. Αριστος γνώστης της τέχνης των εκρήξεων, σπέρνει την καταστροφή στο πέρασμά του. Το παρατσούκλι "Πυροσβέστης" μάλλον αναφέρεται στην ικανότητά του να σβήνει τη φλόγα της ζωής σε απρόσεχτους ναζί που κάνουν το λάθος να περάσουν δίπλα από τα... παιχνίδια του, όταν τα ενεργοποιεί.

Επόμενος επίλεκτος ο Sir Francis Woolridge Alias ή αλλιώς "Duke", συνώνυμος του εξ αποστάσεως, γρήγορου και αθόρυβου θανάτου για τους σκοπούς που βρίσκονται σε στρατηγικές τοποθεσίες (συνήθως σε υψώματα) και αποτελούν εμπόδιο στην

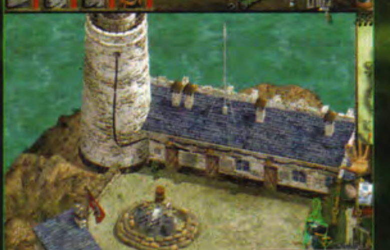






Σκηνές από την αποστολή στην Κρήτη.

Ο "ΠΥΡΟΣΒΕΣΤΗΣ" ΑΝΑΒΕΙ ΦΩΤΙΕΣ!



Εάν τοποθετήσετε τα εκρηκτικά δίπλα σε βαρέλι, καλό θα ήταν να απομακρυνθείτε αφού...



...η καταστροφή είναι τεράστια!

COMMANDOS
BEYOND THE CALL OF DUTY



Αξίζει να ρίξετε μια ματιά στα credits, η παρουσίαση των οποίων είναι ιδιαίτερα πρωτότυπη.



ολοκλήρωση των αποστολών σας. Το μόνο που χρειάζεται είναι ελεύθερο πεδίο όρασης και μερικές σφαίρες, δεδομένου του ότι τα πυρομαχικά του είναι περιορισμένα.

Μπορεί η Γαλλία να έχει πέσει στα χέρια των ναζί, αλλά η αντίστα-ση της χώρας συνεχίζει να είναι αγκάθι στο πόδι του Αδόλφου. Μέλος της γαλλικής αντίστασης είναι και ο Rene Duchamp. Ο "Γάλλος", όπως των φωνάζουν οι συνάδελφοί του, μιλά άπταιστα πέντε γλώσσες (αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά, ιταλικά και ρωσικά) και είναι ταλέντο στις μιμήσεις. Εάν βρει γερμανική στολή μπορεί να μεταμφιεστεί σε στρατιώτη, λοχία ή αξιωματικό (ανάλογα με τη στολή), να διεισδύσει άνετα βαθιά στις γραμμές του εχθρού και να κάνει φοβερή ζημιά με τη βοήθεια του χλωροφόρμιου (το έχει σε μπουκαλάκι μαζί με βαμβάκι) ή της θανατηφόρας σύριγγας με δηλητήριο που παραμονεύει στο σακίδιό του.

Μία ευχάριστα συμπαθητική έκπληξη σας περιμένει στην τελευταία πίστα και ακούει στο όνομα Natasha. Η όμορφη αυτή Ολλανδέζα θα αποτελέσει το σύνδεσμό σας για την εκπλήρωση της αποστολής και είναι οπλισμένη με περίστροφο. Το κωδικό όνομά της είναι "Κόκκινα Χείλια" και χρησιμοποιεί τα κάλλη της για να αποσπάσει την προσοχή των αρσενικών εχθρών, αφήνοντας έτσι τους συναδέλφους της να δράσουν ελεύθερα.

Για το τέλος αφήσαμε ένα μέλος που χρειάζεται λίγη προσοχή. Θα το συναντήσετε στη δεύτερη αποστολή και θα πρέπει να το σώσετε από το εκτελεστικό απόσπασμα που το σημαδεύει. Το ωραίο της όλης υπόθεσης είναι ότι παίζετε στο ζωολογικό κήπο του βομβαρδισμένου Βελιγραδίου, ενώ ο Παρτιζάνος διοικητής ονομάζεται Dragisa Skopje (Σκόπια ελληνιστί) - τα σχόλια δικά σας. Δεν είμαι σίγουρος εάν στην αμερικανική έκδοση του παιχνιδιού συμπεριλαμβάνεται αυτή η αποστολή ή υπάρχει με ορισμένες διαφορές (π.χ. να τερματίζει επιτυχώς, εάν τελικά εκτελείται ο Γιουγκοσλάβος...).

MISSIONS IMPOSSIBLE!!!

Σας περιμένουν οκτώ νέες καλοσχεδιασμένες αποστολές με έναν κοινό παρονομαστή: είναι απίστευτα δύσκολες! Εάν προσπαθήσετε να κινηθείτε ένα εκατοστό χωρίς να έχετε σκεφτεί καλά πού θα πάτε, με ποιον και γιατί, έχει σημάνει συναγερμός. Η παραμικρή κίνησή σας θα πρέπει να είναι σχεδιασμένη με απόλυτη ακρίβεια. Στις περισσότερες των περιπτώσεων δε, η ευθεία δεν είναι ο συντομότερος δρόμος. Το πεδίο δράσης σας έχει αυξηθεί αρκετά αλλά και ο/οι στόχος/οι των εκάστοτε αποστολών.

Ετσι, θα πρέπει να καταστρέψετε ραντάρ και αντιαεροπορικά όπλα, να σώσετε από εκτέλεση έναν αιχμάλωτο (τον... κ. Σκόπια), να κλέψετε μια βόμβα από τα αρχαία της Κνωσού στην Κρήτη, να διαλύσετε ένα τρένο με πυρομαχικά στη Βόννη, να απαγάγετε έναν Γερμανό συνταγματάρχη κάτω από τη μύτη του Φίρερ στο στρατηγείο του, να κάψετε ένα αεροπλάνο και να κλέψετε ένα δεύτερο από το αεροδρόμιο του Neubrandenburg, να ελευθερώσετε τους άντρες σας και να δραπετεύσετε από το στρατόπεδο συγκέντρωσης Stalag 13 και, τέλος, να κλέψετε σημαντικά έγγραφα από έναν Γερμανό αξιωματικό στην Ολλανδία με τη βοήθεια της Natasha.

Σας φαίνονται λίγα; Περιμένετε να αρχίσει η δράση... Θα χρειαστείτε αρκετές ώρες για την καθεμία από τις αποστολές, δεδομένου του ότι η δυσκολία τους δεν είναι αυξανόμενη, αλλά από την αρχή κολυμπάτε σε βαθιά νερά.

Ο ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ & Η ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ

Εάν δεν είχατε ασχοληθεί στο παρελθόν με το Commandos δεν θα συναντήσετε προβλήματα, καθώς ο χειρισμός του είναι πολύ εύκολος. Οι διαθέσιμες κινήσεις των αντρών σας φαίνονται στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης με τη μορφή εικονιδίων σε ένα σακίδιο (μόλις επιλεγεί κάποιος ήρωας το βλέπετε). Με κλικ σε κάποιο από αυτά ο κέρσορας παίρνει τη μορφή της επιλεγμένης κίνησης και με ένα δεύτερο στο σημείο όπου επιθυμείτε ο κομάντο σας δρα. Με διπλό κλικ σε κά-

Ο 9ος COMMANDO ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΣΑΣ


Ο πρασινοσκούφης επέλεξε τον επόμενο "εθελοντή προς στρατολόγηση"...


Μια γροθιά ήταν αρκετή για να τον βγάλει εκτός. Σειρά έχουν οι χειροπέδες...


...και τον δένει σαν λουκάνικο!


Ο Δούκας θα παίξει κουκλοθέατρο...


Προσοχή, μην τον χάσετε από τα μάτια σας!


Με τρεμάμενη φωνή και υπό την απειλή του περίστροφου του Sir Francis, ο καινούριος "σύμμαχός" σας θα διευκολύνει τη δουλειά σας.

ποιο σημείο του χάρτη ο χαρακτήρας τρέχει, με κλικ απλά περπατά, ενώ υπάρχει η δυνατότητα ακόμη και να συρθεί προς τον προορισμό του.

Ας αναφερθούμε, όμως, σε μερικά νέα στοιχεία που ανεβάζουν τον αριθμό των επιλογών σας στο πεδίο της μάχης. Καταρχήν, μπορείτε πλέον να μη σκοτώνετε τους εχθρούς σας, αλλά να τους ρίχνετε αναίσθητους. Αυτό επιτυγχάνεται με τη γροθιά του Butcher, το ρόπαλο του Samuel και το χλωροφόρμιο του Γάλλου. Οι άτυχοι Γερμανοί θα πέσουν αναίσθητοι αλλά για μικρό χρονικό διάστημα, γι' αυτό θα πρέπει να τους δέσετε και να τους φιμώσετε με την επιλογή του εικονιδίου με τις χειροπέδες (τις έχουν ο Butcher και ο Γάλλος). Με έναν φιμωμένο Γερμανό μπορείτε να κάνετε τρία πράγματα. Το πρώτο είναι να τον... σκοτώσετε. Σας έχει στοιχίσει ένας εχθρός πολλά load; Αιχμαλωτίστε τον και μετά κόψτε του το λαρύγγι με την ησυχία σας. Το σίγουρο, όμως, είναι ότι δεν μπορεί να ελευθερωθεί από τα δεσμά σας, όση ώρα κι αν περάσει. Η δεύτερη επιλογή σας είναι να χρησιμοποιήσετε την κρεμάστρα του Γάλλου για να του κλέψετε τη στολή. Στο σημείο αυτό χρειάζεται λίγη προσοχή, διότι εάν πάρετε τα ρούχα ενός απλού φαντάρου, κάθε λοχίας και αξιωματικός θα μπορέσει να σας εντοπίσει, ενώ εάν γδύσετε έναν λοχία, θα πρέπει να αποφεύγετε τους αξιωματικούς (εάν τώρα καταφέρετε να πάρετε στολή αξιωματικού, δεν σας ενοχλεί κανείς). Η τρίτη "χρήση" αιχμάλωτου εχθρού είναι ο έλεγχός του. Αυτή τη δυνατότητα έχουν όλοι οι άντρες σας με τη μικρή μαριονέτα στην αριστερή γωνιά του σακιδίου τους. Μόλις κάνετε αριστερό κλικ με τη μαριονέτα σε έναν φιμωμένο εχθρό, αυτός θα σηκωθεί και θα ακολουθήσει τις διαταγές σας, με την προϋπόθεση ότι βρίσκεται μέσα στο πεδίο όρασης/ελέγχου του χαρακτήρα που έχετε επιλέξει να τον επιτηρεί. Ενας ελεγχόμενος από εσάς Γερμανός μπορεί να απασχολήσει κάποιο συνάδελφό του, να ανοίξει πόρτες, να ενεργοποιήσει μηχανήματα, να οδηγήσει οχήματα κ.ά. (αρκεί να παραμένει εντός του πεδίου ελέγχου σας).

Τέλος, υπάρχουν δύο νέα αντικείμενα που είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν από όλους τους Commandos: οι πέτρες και τα τσιγάρα. Με τις πρώτες μπορείτε να τραβήξετε την προσοχή του εχθρού ρίχνοντάς τες σε κάποιο σημείο κοντά του ή ακόμα και πάνω του (προσοχή με το τελευταίο, διότι θα κατευθυνθεί προς το μέρος σας). Τα τσιγάρα βρίσκετε σε κάποιο νεκρό/αιχμάλωτο στρατιώτη. Πετώντας τα στο οπτικό πεδίο του εχθρού αυτός θα κινηθεί προς αυτά (αρκεί να είναι καπνιστής...) εγκαταλείποντας τη θέση του και πέφτοντας στην παγίδα σας (π.χ. το μαχαίρι του Butcher και του Fins ή η δαγκάνα του "Πυροσβέστη").

ΤΟ ΚΑΠΝΙΣΜΑ ΒΛΑΠΤΕΙ ΣΟΒΑΡΑ ΤΗΝ ΥΓΕΙΑ...



Ο ανυποψίαστος σκοπός τρέχει προς το "παρατημένο" πακέτο...



Ο Fins του ρίχνει μια πέτρα τραβώντας την προσοχή του!



Ο σκοπός συνάντησε τους προγόνους του αλλά πριν πρόλαβε να σημάνει συναγερμό...

ΘΑΝΑΤΟΣ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ



Ο Δούκας βρίσκει το επόμενο θύμα του...



...σημαδεύει με τη διόπτρα...



...πυροβολεί αθόρυβα και κλάσματα του δευτερολέπτου μετά το άψυχο κουφάρι κείτεται στο δάπεδο!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά έχουν μία μικρή βελτίωση που, όμως, δεν δικαιολογεί την τόσο μεγάλη αύξηση στις απαιτήσεις του συστήματος. Η φύση είναι πιο ζωντανή με το κύμα να σκάει στα βράχια και τα πουλιά να πετάνε στον ουρανό (στο ζωολογικό κήπο υπάρχουν και άλλα ζώα - από λιοντάρια μέχρι στρουθοκάμηλοι!!!). Παρατηρείται μία πιο ρεαλιστική απεικόνιση του χώρου που σας περιβάλλει αλλά όχι κάτι το εκπληκτικά ριζοσπαστικό και αξιοσημείωτο.

Ο ήχος, από την άλλη, κυμαίνεται στα ίδια αποδεκτά επίπεδα, χωρίς κάτι το ιδιαίτερο. Οι φωνές των αντρών σας έχουν αλλάξει αλλά μάλλον προς το χειρότερο. Μουσικά θέματα συνοδεύουν τη δράση σας, ενώ τα καλοσχεδιασμένα βιντεάκια πριν από κάθε αποστολή προσθέτουν στη γενικότερη παρουσίαση του τίτλου.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το CBCD απευθύνεται κυρίως στους κατόχους του πρώτου τίτλου ανεξαρτήτως του ότι δεν απαιτείται η αγορά του. Υπάρχουν κάποιες training πίστες, αλλά μετά τα πράγματα είναι απελπιστικά δύσκολα για τον αρχάριο παίκτη. Θα ήταν προτιμότερο να είχαν προστεθεί επιπλέον αποστολές αντί αυτής της τραγικής δυσκολίας που αναγκάζει το χρήστη σε συνεχή save/load.

Παρ' όλα αυτά, το gameplay είναι αρκετά εθιστικό, ειδικά για όσους έχουν τελειώσει το Commandos: Behind the Enemy Lines και είναι πλήρως εξοικειωμένοι με τον τρόπο παιξίματος. Περιμένουμε με μεγάλη ανυπομονησία το Commandos 2, καθώς από ό,τι φαίνεται το Commandos: Beyond the Call of Duty αποτέλεσε ένα πείραμα από την Eidos για τη διαπίστωση της ανταπόκρισης του κοινού προς τη σειρά Commandos.

Και θυμηθείτε: εάν δείτε σε κάποιο σκοτεινό δρομάκι ένα πακέτο τσιγάρα, καλό θα ήταν να αλλάξετε κατεύθυνση...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	78
ΑΝΤΟΧΗ	89

80



"Must" για τους φανατικούς της σειράς.

TOCA 2 TOURING CARS

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

ΕΤΑΙΡΙΑ
CODEMASTERS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Win95/98, P166, 16MB RAM, 55MB HD, DirectX 6.1, SVGA, 4x CD-ROM, 16bit soundcard
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας πρόσφεραν τα καταστήματα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπος είναι η εταιρία CD-Media

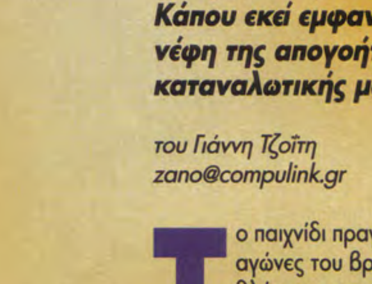


Εάν ανήκετε στην κατηγορία των ταλαίπωρων εκείνων gamers που για να προλάβουν το "τρένο των εξελίξεων" δαπανούν ένα σωρό χρήματα σε αναβαθμίσεις εξοπλισμού, σίγουρα γνωρίζετε πόσο σημαντική είναι η ύπαρξη τίτλων που δικαιολογούν αυτές τις δαπάνες. Δυστυχώς, όμως, λίγοι είναι οι τίτλοι που πράγματι αξίζουν. Ως εκ τούτου, καμιά φορά συμβαίνει να μετανιώνουμε για τα έξοδα που έχουμε κάνει, κατατάσσοντας παράλληλα τον εαυτό μας στη συμπαθή τάξη των... κορόιδων. Κάπου εκεί εμφανίζεται αίφνης ένας τίτλος όπως το TOCA 2 Touring Cars, για να διαλύσει τα νέφη της απογοήτευσης και να αποτελέσει ταυτόχρονα ένα ατράνταχτο άλλοθι της καταναλωτικής μανίας μας....

του Γιάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr

Το παιχνίδι πραγματεύεται τους αγώνες του βρετανικού πρωταθλήματος αυτοκινήτων τουρισμού - ένα πρωτάθλημα γνωστό στους φίλους του μηχανοκίνητου αθλητισμού, όχι όμως ιδιαίτερα δημοφιλές στους υπολοίπους. Τα αυτοκίνητα που λαμβάνουν μέρος είναι τετράπορτα, δίλιτρα θηρία, με μηχανικά κιβώτια ταχυτήτων και ανώτερο όριο τις 8.500 στροφές. Συναγωνίζονται δε σε μία σειρά εξαιρετικά προκλητικών αγώνων, σε ασφάλτινες πίστες, προκειμένου να αναδειχτεί ο καλύτερος οδηγός αλλά και ο καλύτερος κατασκευαστής. Φυσικά, ένα τέτοιο πρωτάθλημα διέπεται από ιδιαίτερους κανονισμούς, κάτι που του προσδίδει έναν συγκλονιστικό όσο και μοναδικό χαρακτήρα. Οσοι ασχοληθείτε με το εν λόγω παιχνίδι θα βιώσετε στο έπακρο τις συγκινήσεις που προσφέρουν οι συγκεκριμένοι αγώνες και το πιθανότερο είναι πως θα τους αγαπήσετε. Εγώ, πάντως, πρόσθεσα τον εαυτό μου στους θιασώτες του εν λόγω πρωταθλήματος.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Τα replays των αγώνων θυμίζουν τηλεοπτική μετάδοση.



Κοιτάξτε τι μπορεί να προκαλέσει μια μικρή απροσεξία. Γι' αυτό, τα μάτια σας δεκατέσσερα.



Τα γραφικά είναι εκπληκτικά, και για του λόγου το αληθές παρατηρήστε την εικόνα.

ΤΗ STIRELLA, ΤΗ STIRELLA!

Αντικρίζοντας τις πρώτες εικόνες, αντιλαμβανόμαστε αμέσως την ομοιότητα της μηχανής των γραφικών του με αυτή του Colin McRae Rally. Βέβαια, εδώ τα πράγματα είναι κάπως διαφορετικά, αφού αυτοκίνητα και διαδρομές διαφοροποιούνται αισθητά. Η τεχνική σχεδίασης, όμως, φαίνεται να παραμένει ίδια. Αυτό, με απλά λόγια, σημαίνει πως τα γραφικά κινούνται σε υψηλά επίπεδα. Ιδιαίτερα τα αυτοκίνητα διαθέτουν λεπτομερέστατη σχεδίαση που τα κάνει να δείχνουν αληθινά. Οι επιφάνειες των αμαξωμάτων γυαλίζουν, ενώ, όπως συμβαίνει και στην πραγματικότητα, είναι βαρυφορτωμένες με τα διαφημιστικά σποτ των εταιριών που σπονσοράρουν τις διαγωνιζόμενες ομάδες. Ωστόσο, το εντυπωσιακότερο όλων στοιχείο είναι η καταστροφή που μπορεί να συντελεστεί πάνω τους. Πράγματι, στις συγκρούσεις σας με τα άλλα οχήματα αλλά και κατά την πρόσκρουσή σας στα προστατευτικά που πλαισιώνουν



Μία χορευτική φιγούρα από τη "Λίμνη των Κύκνων".

τις διαδρομές ενδέχεται να καταστρέψετε εν μέρει ή και ολοσχερώς το αγωνιστικό σας. Συχνά θα παρατηρείτε καπάκια να εκτοξεύονται στον αέρα, προφυλακτήρες να αποκολλιούνται στριφογυρίζοντας στο οδόστρωμα, τζάμια να θρυμματίζονται και, γενικά, το άμοιρο το αυτοκινητάκι σας να μετατρέπεται σε μία "κακοσιδερωμένη" μάζα από λαμαρίνες. Δεν θα παραξενευτώ, λοιπόν, αν σας δω στο τέλος των αγώνων να αναζητάτε απελπισμένα τη... Stirella, προκειμένου να σουλουπώσετε το ταλαιπωρημένο όχημά σας.

Οι πίστες είναι καλοσχεδιασμένες με ορατότητα που μπορεί να καθοριστεί και στα 2.000 μέτρα, ενώ η απεικόνιση των ασφάλτινων διαδρομών τους πείθει και η ταχύτητα με την οποία "καταπίνονται" τα χιλιόμετρα δημιουργεί την πρέπουσα αί-



Αν και... τσαλακωμένο, το AUDI A4 παραμένει όμορφο και δυναμικό.



Αυτό το τροποποιημένο AUDI A4 δεν θα το συναντήσετε στο παιχνίδι. Αποτελεί δική μου έμπνευση.

σθηση. Επίσης, χαρακτηρίζονται από ποικιλία σχεδίασης, καθώς διαθέτουν αρκετά τεχνικά κομμάτια, όπως ανηφορικά και κατηφορικά τμήματα που καταλήγουν σε κλειστές στροφές, καθώς και πάμπολλα απολαυστικότατα 'S'.

Κατά μήκος των διαδρομών απαντώνται θεατές αλλά και διάφορα άλλα αντικείμενα, όπως κερκίδες, κτίρια, γέφυρες και κατάφυτες εκτάσεις που δημιουργούν μια αληθοφανή ατμόσφαιρα αγώνων. Ωστόσο, η απεικόνισή τους υπολείπεται των γραφικών που περιγράψαμε, αφού βασίζεται κυρίως στις δύο διαστάσεις. Γενικά, φαίνεται να θεωρείται -από τους δημιουργούς του παιχνιδιού- λιγότερο σημαντική ώστε να προσεχτεί ιδιαίτερα. Και έτσι πρέπει να είναι τελικά, αφού αυτό που προέχει είναι η διατήρηση υψηλού frame rate, χωρίς συνέπειες για τα κύρια γραφικά που είναι τα αυτοκίνητα και οι αγωνιστικές διαδρομές.

Το TOCA 2 ενσωματώνει και ποικίλα εφέ καιρού όπως βροχή, ομίχλη, ακόμα και καταιγίδες. Μάλιστα, ο καιρός αλλάζει δυναμικά, κάτι που σημαίνει πως, αν ξεκινήσετε στεγνός και... αεράτος, υπάρχει πάντα η πιθανότητα να τερματίσετε σαν βρεγμένος γάτος. Κάτι που είναι βέβαιο



Προσέξτε την αντανάκλαση των φώτων στο βρεγμένο οδόστρωμα.



Κάθε πίστα μπορεί να εξεταστεί διεξοδικά, κάτι το απαραίτητο άλλωστε, προκειμένου να τη διασχίσει κάποιος οδηγώντας στο όριο.

ότι θα σας εντυπωσιάσει είναι η μετατροπή του στεγνού οδοστρώματος σε βρεγμένο, καθώς και η εναλλαγή από ψιλή βροχούλα σε καταιγίδα και τούμπαλιν. Όμως, και τα φώτα των αυτοκινήτων που καθρεφτίζονται στη βρεγμένη επιφάνεια του δρόμου, καθώς ο αγώνας εξελίσσεται, δεν θα σας εντυπωσιάσουν λιγότερο.

ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ ΤΟΥ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΟΣ



















Αν είστε καλά παιδάκια, θα οδηγήσετε αυτοκίνητα όπως αυτή η κόκκινη βολίδα.

GAMEPLAY ENANTION ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Εντάξει, τα γραφικά μάς ικανοποιούν και με το παραπάνω. Τι γίνεται, όμως, με το κυρίως παιχνίδι που αποτελεί και το ζητούμενο; Σε αυτό το είδος παιχνιδιών συνηθίζεται τα γραφικά να υπερτερούν έναντι του gameplay. Ετσι, όταν βλέπουμε ένα όμορφο αισθητικά παιχνίδι, παραμένουμε επιφυλακτικοί, έως ότου διαπιστώσουμε παίζοντας εάν πράγματι άξιζε της προσοχής μας. Εδώ όμως, πιστέψτε με, συμβαίνει το ακριβώς αντίθετο: Το gameplay είναι σαφώς ανώτερο από το γραφικό μέρος του TOCA 2. Οταν δε το τελευταίο είναι υψηλού επιπέδου, φανταστείτε τη συνολική εμπειρία που τελικά θα βιώσετε.

Οι αγώνες είναι τόσο εντυπωσιακοί που δημιουργούν την αίσθηση στον παίκτη ότι όντως συμμετέχει. Κάθε αυτοκίνητο φαίνεται να έχει διαφορετική αγωνιστική συμπεριφορά, προσφέροντας ανάλογη αίσθηση. Μάλιστα, σε εμένα δημιουργήθηκε η εντύπωση πως τα αυτοκίνητα διέθεταν βάρος, γεγονός που με ωθούσε να οδηγώ έχοντας πάντα την αίσθηση του κινδύνου. Οταν, δε, έχανα τον έλεγχο του αυτοκινήτου (συμβαίνουν κι αυτά), η διόρθωση ήταν σχεδόν αδύνατη, λόγω του ότι τα συγκεκριμένα αυτοκίνητα διαθέτουν ιδιόμορφο στήσιμο. Ξεχάστε το θεαματικό στιλ οδήγησης των αγωνιστικών αυτοκινήτων του Colin McRae Rally, με τα ανάποδα τιμόνια και τις άλλες τσαχπινιές. Εδώ θα χρειαστεί να προσαρμοστείτε σε ένα καινούριο στιλ οδήγησης, το οποίο αν και δεν παύει να είναι θεαματικό, εντούτοις απαιτεί περισσότερη υπομονή, σύνεση και καλύτερη σχεδίαση της τακτικής που πρέπει να ακολουθηθεί.



Το παιχνίδι προσφέρει τα ωραιότερα replays που έχετε παρακολουθήσει ποτέ.

Η συμπεριφορά των αντιπάλων είναι άκρως ρεαλιστική και το επίπεδό τους εξαιρετικά ανταγωνιστικό. Ευθύνη γι' αυτό φέρει η ισοδυναμία των αυτοκινήτων σε τεχνικά χαρακτηριστικά, κάτι που δεν επιτρέπει αβυσσαλέες διαφοροποιήσεις μεταξύ τους. Ως εκ τούτου, μην περιμένετε να προσπερνάτε τους αντιπάλους σας σαν να ήταν σταματημένοι. Αντιθέτως, ετοιμαστείτε για σκληρές μονομαχίες, τις οποίες για να κερδίσετε θα πρέπει να εκμεταλλευτείτε τα σημεία-κλειδιά που διαθέτουν οι πίστες.



Το πράσινο άναψε, ο αγώνας αρχίζει.

Ο χειρισμός θα σας βοηθήσει πάρα πολύ στην προσπάθειά σας για την κατάκτηση του πρωταθλήματος, αφού κρίνεται άψογος. Αυτό όμως που θα πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα είναι το στήσιμο του αυτοκινήτου πριν από τον αγώνα. Εχοντας τη δυνατότητα τροποποίησης χαρακτηριστικών που αφορούν στις σχέσεις των ταχυτήτων, τις ρυθμίσεις των φρένων και των αναρτήσεων αλλά και στην επιλογή των κατάλληλων ελαστικών, πρέπει να φροντίσετε ώστε να το προσαρμόσετε στις ιδιαίτερες απαιτήσεις κάθε αγώνα. Αντίθετα με άλλα παιχνίδια του είδους, όπου παρόμοιες επιλογές υπάρχουν μόνο για λόγους εντυπωσιασμού, εδώ η συμπεριφορά και οι επιδόσεις του αυτοκινήτου σας εξαρτώνται άμεσα από τις ρυθμίσεις αυτές.

Εχοντας όλα αυτά στο μυαλό σας και τηρώντας παράλληλα τις αγωνιστικές γραμμές κάθε πίστας, θα μεταμορφώσετε το αυτοκίνητό σας σε "πύραυλο" και θα επικρατήσετε έτσι με σχετική άνεση των αντιπάλων σας. Υπάρχει ένας επιπλέον λόγος για τον οποίο αξίζει να το κάνετε: Προοδεύοντας στο παιχνίδι, αποκτάτε πρόσβαση σε αρκετές έξτρα πίστες και γίνεστε γνώστες κάποιων cheats, η χρησιμοποίηση των οποίων ανεβάζει το gameplay κατακόρυφα. Επιλογές για όλα τα γούστα.



Το χρονικό ενός θρυμματισμένου παρμπρίζ.

Κύριος στόχος σας είναι βέβαια η κατάκτηση του πρωταθλήματος. Ομως το TOCA 2 προσφέρει ίσως τις περισσότερες επιλογές για διαφορετικά είδη αγώνων από κάθε άλλο παρόμοιο παιχνίδι. Με τέτοιο πλούτο, η διασκέδαση για τον καθέναν από εμάς ίσως τελικά προσφέρεται μέσα από μία διαφορετική επιλογή. Ενα όμως είναι σχεδόν σίγουρο: όλοι θα βρούμε μία επιλογή που θα ικανοποιήσει τα γούστα μας.

Το πρωτάθλημα τουρισμού που έχει ως αντικείμενο ο τίτλος διέπεται από τους αγωνιστικούς κανόνες της πρόσφατης περιόδου. Κάθε αγώνας αποτελείται από δύο σκέλη, τα οποία περιλαμβάνουν μία μικρή και μία μεγάλη σε έκταση κούρσα. Βέβαια, και στα δύο σκέλη υπάρχει ένας γύρος κατάταξης, βάσει του οποίου θα τοποθετηθείτε στη σειρά εκκίνησης. Στο πιο δύσκολο επίπεδο του παιχνιδιού η κατάκτηση μίας καλής θέσης στην εκκίνηση είναι επιβεβλημένη, αφού μόνο έτσι υπάρχουν αρκετές ελπίδες για διάκριση. Το πρώτο σκέλος, που ονομάζεται "sprint race", είναι αρκετά πιο σύντομο από το



Οι μηχανικοί της ομάδας σας πάντοτε έτοιμοι να σας προσφέρουν τις υπηρεσίες τους.



Η λεπτομερής γραφική απεικόνιση των αυτοκινήτων κάνει δύσκολη την αναγνώριση του πραγματικού μοντέλου από το αντίστοιχο του παιχνιδιού.

δεύτερο, που ονομάζεται "feature race". Εκτός αυτού, υπάρχει ακόμα μία διαφοροποίηση, που επιβάλει ένα pit stop στο δεύτερο σκέλος, στη διάρκεια του οποίου θα πρέπει να γίνει -τουλάχιστον- αλλαγή ελαστικών. Αμεσος στόχος σας είναι η συγκομιδή συνολικά δεκαπέντε βαθμών στα δύο σκέλη του αγώνα, ώστε να σας επιτραπεί να αγωνιστείτε και στον επόμενο γύρο. Σημειώστε ότι υπάρχει και ένα εναλλακτικό πρωτάθλημα στο οποίο μπορείτε να συμμετάσχετε, ονόματι "Ssupport car championship". Σε αυτό έχετε την ευκαιρία να αγωνιστείτε με μία ευρεία γκάμα αυτοκινήτων, η οποία περιλαμβάνει από ένα Ford Fiesta μέχρι μία Jaguar XJ220. Εδώ στόχος σας είναι η συγκέντρωση των απαιτούμενων βαθμών, προκειμένου να "ξεκλειδώσετε" νέα αυτοκίνητα και διοργανώσεις. Χαρακτηριστικό αυτής της επιλογής είναι το ότι τα αυτοκίνητα που λαμβάνουν μέρος σε κάθε διοργάνωση είναι ίδια μοντέλα, με μόνη διαφορά τα χρώματα των αμαξωμάτων τους. Κάτι σαν αγώνες κλάσης, δηλαδή. Εάν πάντως οι επιδόσεις σας στο εν λόγω πρωτάθλημα είναι αξιόλογες, θα σας δοθεί η δυνατότητα να οδηγήσετε μερικά εντυπωσιακά τόσο σε εμφάνιση όσο και σε επιδόσεις οχήματα.

> **Οι αγώνες είναι τόσο εντυπωσιακοί που δημιουργούν την αίσθηση στον παίκτη ότι όντως συμμετέχει. Κάθε αυτοκίνητο φαίνεται να έχει διαφορετική αγωνιστική συμπεριφορά, προσφέροντας ανάλογη αίσθηση**

Επιπλέον, υπάρχουν επιλογές μέσω των οποίων μπορείτε να τρέξετε σε μεμονωμένο αγώνα, καθορίζοντας τις διάφορες παραμέτρους του στα επίπεδα που σας ταιριάζουν ή ενάντια στο χρονόμετρο, αντιμετωπίζοντας παράλληλα κάποιο "ghost car", στοιχείο που κάνει την πρόκληση ισχυρότερη. Εξάλλου, υπάρχει ακόμα μία ενδιαφέρουσα επιλογή, μέσω της οποίας μπορείτε να αγωνιστείτε σε μία κούρσα για δύο παίκτες. Στόχος κάθε παίκτη είναι να φτάσει πρώτος στα checkpoints της πίστας, ώστε να αρχίσει η αντίστροφη μέτρηση για τον παίκτη που έπεται. Εάν ο τελευταίος δεν καταφέρει να φτάσει στο checkpoint μέσα στα δευτερόλεπτα που του απομένουν, νικητής χρίζεται ο αντίπαλος.

ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ ΑΞΙΩΣΕΩΝ

Στον τομέα του ήχου, το TOCA 2 δεν υστερεί, αντιθέτως εντυπωσιάζει. Κάθε αυτοκίνητο διαθέτει διαφορετικό ήχο μηχανής, ο οποίος μάλιστα διαφοροποιείται ανάλογα με το αν τον ακούμε από το εσωτερικό ή το εξωτερικό του. Ο ήχος της βροχής καθώς και οι αστραπές που σχίζουν τον ουρανό δημιουργούν μία ρεαλιστική ατμόσφαιρα, ενώ αυτός των διάφορων συγκρούσεων προκαλεί ανατριχίλα. Ιδιαίτερα θετικός είναι και ο σχολιασμός των δρώμενων, από τον φλεγματικό Αγγλο εκφωνητή. Μας ενημερώνει σχεδόν για όλα όσα έχουν σχέση με τους αγώνες, όπως για τον καιρό που θα επικρατήσει κατά τη διάρκειά τους, την κατάσταση των αυτοκινήτων, την τελική κατάταξη κ.ά.



Με μία καλή κάρτα τρισδιάστατων γραφικών το οπτικό αποτέλεσμα εντυπωσιάζει.



Ο ανταγωνισμός είναι έντονος και η επικράτηση απαιτεί γερά κότσια.



Μην ξεχνάτε να διαφυλάσσετε πάντα τα νώτα σας.

Ο ΝΕΟΣ ΒΑΣΙΛΙΑΣ;

Για το TOCA 2 θα μπορούσα να γράψω πολλές σελίδες ακόμα. Ομως, δεν θα το κάνω, γιατί πιστεύω ότι ο καθένας από εσάς πρέπει να ανακαλύψει μόνος του τα στοιχεία εκείνα που συνθέτουν τη γοητεία του συγκεκριμένου τίτλου. Ετσι θα μπορέσετε να αποφανθείτε ασφαλώς περί του εάν πρόκειται για το νέο βασιλιά της κατηγορίας. Εξάλλου, τίποτε άλλο δεν ήθελα να καταφέρω με το review αυτό, από το να σας πείσω να αγοράσετε το εν συγκεκριμένο παιχνίδι.

Νομίζω ότι προσπάθειες που δείχνουν σεβασμό προς τον καταναλωτή πρέπει να τυγχάνουν ανάλογης αναγνώρισης και αποδοχής. Το TOCA 2 είναι αναμφίβολα μία από αυτές. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	98
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	96

96



Δυνατές συγκινήσεις για τους φίλους της αγωνιστικής οδήγησης!

STRATEGY

Imperialism II

Age of Exploration

Ο ιμπεριαλισμός ως δόγμα έχει τις ρίζες του αρκετά παλιά, την εποχή που ακόμα τα έθνη αγωνίζονταν για την αναγνώριση της ανεξαρτησίας τους. Δυστυχώς τα αποτελέσματα της εφαρμογής του και τότε αλλά και σήμερα από τους "ισχυρούς" του κόσμου μόνο θετικά δεν μπορούν να χαρακτηριστούν, όπως άλλωστε διαφαίνεται καθημερινά από τα τελευταία γεγονότα στο Κόσοβο. Το Imperialism II, ως άξιος συνεχιστής του προκατόχου του, φιλοδοξεί να σας εισαγάγει στο ιμπεριαλιστικό πνεύμα της Ευρώπης την κρίσιμη περίοδο των ανακαλύψεων 1500-1850. Το κατά πόσο τα καταφέρνει θα το δούμε στη συνέχεια...

ΕΤΑΙΡΙΑ
SSI

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-100, W-95/98, 16MB RAM, 1MB SVGA card, 120MB στο δίσκο, 4x CD-ROM drive, 100% SoundBlaster ή συμβατή με DirectX υποστήριξη, 22,8Kbps modem για Internet.

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας πρόσφεραν τα καταστήματα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπος είναι η CD-Media.

του Κώστα "Bandit" Σπυρόπουλου
bandit@cybergal.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ – ΜΕΣΟ – **ΑΝΩΤΕΡΟ** – ΑΝΩΤΑΤΟ

Η SSI είναι μια εταιρία που σίγουρα δεν χρειάζεται συστάσεις καθώς έχει κατορθώσει εδώ και χρόνια να καθιερωθεί στην αγορά των strategies μέσω των πολύ καλών τίτλων που έχει κυκλοφορήσει κατά καιρούς (Soldiers at War, Fantasy General κ.λπ.). Το Imperialism II είναι ουσιαστικά ένα prequel, μια προσπάθεια της εταιρίας να μας μεταφέρει στην ταραγμένη εποχή του 1500, όταν τα κράτη της Ευρώπης αγωνίζονταν με όλα τα μέσα που διέθεταν για την επέκταση της κυριαρχίας τους. Πρόκειται για μία περίοδο κατά την οποία, αν και δεν κυριαρχούν οι δραματικές αλλαγές της βιομηχανικής επανάστασης (κύριο χαρακτηριστικό του πρώτου Imperialism), η ανάπτυξη εμπορικών σχέσεων μεταξύ των χωρών καθώς και ο ανταγωνισμός στην αποίκηση και την εκμετάλλευση του Νέου Κόσμου προσδίδουν στο παιχνίδι ιδιαίτερο ενδιαφέρον.



Η Ολλανδία μού προτείνει συμμαχία. Χμμμ... εσείς θα δεχόσαστε;

ΣΕΝΑΡΙΟ

Μέσα στα όρια της χρονικής περιόδου που περιγράψαμε ήδη αναλαμβάνετε το ρόλο μίας εκ των μεγάλων Δυνάμεων της εποχής με σκοπό φυσικά την απόλυτη κυριαρχία στον ευρωπαϊκό και όχι μόνο χώρο. Κάτι τέτοιο συνεπάγεται την κατάκτηση τόσο των πρωτόγονων φυλών του Νέου Κόσμου όσο και ορισμένων από τα ουδέτερα κράτη του Παλαιού. Φυσικά κανείς δεν σας εμποδίζει να επιτεθείτε και σε κάποια άλλη Δύναμη, ώστε να μειώσετε αποτελεσματικά τον ανταγωνισμό



Η Ιρλανδία είναι έτοιμη να παραδοθεί στην αδιαμφισβήτητη κυριαρχία μου... (σατανικό γέλιο!)

προς όφελός σας πάντα. Θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε όλα τα μέσα που έχετε στη διάθεσή σας , οικονομικά , στρατιωτικά αλλά και διπλωματικά. Θα τα καταφέρετε;



Οι Ισπανοί με παρακαλάνε (γονατιστοί!) να σταματήσω τον πόλεμο εναντίον τους. Σιγά μην τους ακούσω...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Imperialism II σίγουρα δεν αποτελούν το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Αυτό βέβαια δεν είναι απαραίτητα αρνητικό καθώς, αν φέρουμε στο μυαλό μας παρόμοια παιχνίδια της κατηγορίας (Colonization, Civilization II), θα διαπιστώσουμε ότι και στις περιπτώσεις αυτές τα γραφικά, αναλογικά με την εποχή τους, κυμαίνονταν περίπου στα ίδια επίπεδα. Άλλωστε, ένα turn-based strategy κρίνεται -ως επί το πλείστον- με γνώμονα το gameplay του. Επιστρέφοντας στα γραφικά του παιχνιδιού, θα πρέπει να ξεχωρίσουμε τα όμορφα σχεδιασμένα backgrounds των provinces που ελέγχετε. Λαμβάνοντας δε υπόψη ότι το παιχνίδι τρέχει σε ανάλυση 800x600, το τελικό οπτικό αποτέλεσμα είναι ιδιαίτερα ευχάριστο, δίχως όμως να προσφέρει κάτι που δεν έχουμε ήδη δει σε παρόμοια games. Αξίζει επίσης να αναφέρουμε ότι τα sprites των μονάδων σας, αν και σχεδιασμένα στατικά, όταν τους αναθέσετε κάποια συγκεκριμένη εργασία θα σας ανταμείψουν με ένα ωραίο animation. Δυστυχώς αυτό ισχύει μόνο για 3-4 τύπους μονάδων και σε καμία περίπτωση για τις στρατιωτικές μονάδες σας.

Ο ήχος του παιχνιδιού περιλαμβάνει, εκτός από τα γνωστά πλέον sound effects των μονάδων σας και των μαχών, αρκετά κλασικά μουσικά κομμάτια, στα οποία κυριαρχεί το βιολί, που στην αρχή σίγουρα θα σας εντυπωσιάσουν. Αργότερα όμως η επανάληψη τα καθιστά εξαιρετικά μονότονα και μάλλον θα προτιμήσετε να κλείσετε τη μουσική για να μπορείτε να παίζετε με την ησυχία σας. Στα αρνητικά του ήχου περιλαμβάνεται και η έλλειψη ξεχωριστών κομματιών, όταν βρίσκεστε σε εμπόλεμη κατάσταση, χαρακτηριστικό που έχουμε δει σε αρκετούς παλαιότερους τίτλους και που σίγουρα θα συνέβαλλε θετικά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.



Η οθόνη πληροφοριών σχετικά με τα resources που παράγουν οι provinces σας.



Συγχαρητήρια, μόλις ανακαλύψατε το χειροκίνητο άροτρο. Και εις ανώτερα...



Δουλεύοντας τη γη στο Νέο Κόσμο...



Η οθόνη ανακάλυψης νέων τεχνολογιών. Διακρίνονται τα Printing press και Coal mining projects.

INTERFACE

Το interface του Imperialism II δεν είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει μέχρι σήμερα σε turn-based strategy. Τούτο δεν οφείλεται τόσο στη δυσκολία εκμάθησης του χειρισμού, καθώς το παιχνίδι διαθέτει αναλυτικό tutorial game για την αποφυγή τέτοιων προβλημάτων, όσο στην πολυπλοκότητά του. Καταρχήν, η οθόνη χωρίζεται σε δύο κομμάτια: ένα κεντρικό παράθυρο στο οποίο διεξάγεται η δράση και ένα παράθυρο που περιέχει διάφορα στατιστικά στοιχεία για τα διαθέσιμα resources σας, τις εντολές για την επιλεγμένη μονάδα σας καθώς και τα κλασικά icons για load/save, preferences, zoom και information. Μέχρι εδώ όλα καλά. Ο ουσιαστικός χειρισμός της αυτοκρατορίας σας, όμως, γίνεται από 5 icons που βρίσκονται στο κάτω τμήμα της οθόνης και είναι από αριστερά προς τα δεξιά τα εξής: transport, industry, trade, diplomacy, technology.

Το transport icon σας μεταφέρει στην οθόνη διαχείρισης των αγαθών που θα μεταφέρουν τα πλοία σας στις αποικίες μέσω των λιμανιών που υπάρχουν ήδη σε αυτές (και των νέων που θα χτίσετε αργότερα). Το industry icon, που είναι και το πιο σημαντικό, σας μεταφέρει στην οθόνη διαχείρισης των resources που παράγουν οι provinces που ελέγχετε και τα οποία θα πρέπει να επεξεργαστείτε κατάλληλα ώστε να παράγετε με τη σειρά σας περισσότερες μονάδες και να κατακτήσετε τους εχθρούς σας. Τέλος, τα trade, diplomacy και technology icons έχουν προφανή χρήση και δεν χρειάζονται περαιτέρω επεξήγηση.

Η δυσκολία στο χειρισμό έγκειται στο γεγονός ότι σε κάθε γύρο χρειάζεται να ελέγχετε απαραίτητα όλα τα προαναφερόμενα icons ώστε να προχωρεί ομαλά η επέκτασή σας, κάτι το οποίο ενδέχεται να μπερδέψει αρκετές φορές ακόμα και έναν έμπειρο

ΩΡΑ ΓΙΑ ΜΑΧΗ...

Παρατάσσοντας τα στρατεύματά σας.





Επιτίθεστε πάντα από τα πλάγια στα εχθρικά οχυρά. Επίθεση από το κέντρο ισοδυναμεί με αυτοκτονία.

Ακόμα και με μία τέτοια δύναμη μπορεί να χάσετε, αν δεν φερθείτε σωστά.





Το Λονδίνο όπως περίπου ήταν το 1590.



Το εμπόριο αποτελεί μια σίγουρη πηγή κέρδους. Μην το αμελήσετε...

παίκτη, πόσο μάλλον κάποιον αρχάριο. Βέβαια, το παιχνίδι σάς προσφέρει τη δυνατότητα να αναθέσετε στον υπολογιστή τη διαχείριση κάποιων από τα προαναφερόμενα icons αλλά τις περισσότερες φορές η επιλογή αυτή δεν δουλεύει σωστά και ως εκ τούτου δεν έχει πρακτική χρησιμότητα.

Κλείνοντας την αναφορά μας στο χειρισμό, θα πρέπει να υπογραμμίσουμε και τη χρήση των πλήκτρων F9-F12 που εμφανίζουν αντίστοιχες βοηθητικές οθόνες πληροφοριών αναφορικά με τις μονάδες σας, τα πλοία σας και τα resources που παράγει κάθε province υπό τον έλεγχό σας.

Ο ΔΡΟΜΟΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΚΥΡΙΑΡΧΙΑ

Επιλέγοντας Start New Game, ξεκινάτε την πορεία της αυτοκρατορίας σας, αφού επιλέξετε επιπλέον τη Δύναμη με την οποία θα επιχειρήσετε την κατάκτηση του κόσμου από τις 6 διαθέσιμες (Αγγλία, Γαλλία, Ισπανία, Πορτογαλία, Σουηδία, Ολλανδία) , το επίπεδο δυσκολίας καθώς και το αν θα ξεκινήσετε σε τυχαίο χάρτη ή στο γνωστό ευρωπαϊκό χάρτη της εποχής. Το πρώτο μέλημά σας θα πρέπει να είναι η συγκέντρωση των απαιτούμενων resources, αφ' ενός για να χορτάσετε τους υπηκόους σας, αφ' ετέρου για να έχετε τη δυνατότητα να παράγετε μονάδες όπως builders και engineers που θα σας βοηθήσουν στην περαιτέρω ανάπτυξη των provinces σας με την κατασκευή δρόμων, λιμανιών και άλλων παρόμοιων αναπτυξιακών έργων. Επιπλέον είναι απαραίτητη η εξερεύνηση του Νέου Κόσμου με τους explorers που διαθέτετε, προκειμένου να αναπτύξετε εμπορικές και διπλωματικές σχέσεις με τις φυλές που θα συναντήσετε εκεί. Κάτι τέτοιο μακροπρόθεσμα μπορεί να έχει ευχάριστες συνέπειες για εσάς, καθώς είναι δυνατόν οι εν λόγω φυλές να σας πουλήσουν εδάφη προς εκμετάλλευση ή ακόμα καλύτερα να ενωθούν με την αυτοκρατορία σας.

Οσον αφορά στις διπλωματικές σχέσεις σας με τα υπόλοιπα κράτη (ανεξάρτητα ή μη), αυτές καθορίζονται από το diplomacy icon, το οποίο με τη σειρά του σας οδηγεί σε μια νέα οθόνη με αρκετές δυνατότητες. Ετσι, μπορείτε να συνάψετε συμμαχία με κάποιο άλλο κράτος, να εγκαταστήσετε πρεσβείες σε άλλες χώρες και ακόμα να υπογράψετε εμπορικές συμφωνίες που, αν εκμεταλλευθείτε σωστά, μπορούν να σας αποφέρουν πολλά κέρδη. Τέλος, από το diplomacy screen μπορείτε να κηρύξετε τον πόλεμο εναντίον κάποιας χώρας, αν αυτό είναι προς το συμφέρον σας, ή να ζητήσετε από ένα ανεξάρτητο κράτος να ενωθεί με την αυτοκρατορία σας. Σε αυτή την περίπτωση τα εδάφη του και τα resources του περνάνε αυτόματα κάτω από τον έλεγχό σας, για να τα χρησιμοποιήσετε όπως κρίνετε καλύτερα.



Τα Highlands στις παλιές, καλές ημέρες...

Το Imperialism II, όπως ακριβώς και ο προκάτοχός του, παρουσιάζει ένα ιδιόμορφο σύστημα οικονομίας που στηρίζεται -ως επί το πλείστον- στο εμπόριο. Αυτό σημαίνει ότι οι εμπορικές σχέσεις με τα ανεξάρτητα κυρίως κράτη είναι μονόδρομος στο παιχνίδι, αν φυσικά επιθυμείτε να μη χρεοκοπήσετε! Αλλη μία πηγή εύκολου και σχετικά γρήγορου κέρδους αποτελούν οι επενδύσεις στο Νέο Κόσμο και κυρίως σε πολύτιμα ορυκτά όπως ο χρυσός και το ασήμι. Η λογική των επενδύσεων αυτών είναι απλή : Αγοράζετε με κάποιον trader το κομμάτι γης που σας ενδιαφέρει και στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας builders και engineers, αναλαμβάνετε τη διαμόρφωσή του καθώς και την ένωσή του με το συγκοινωνιακό δίκτυο της περιοχής. Ετσι, όταν το κράτος στο οποίο έχετε κάνει αυτή την επένδυση πουλήσει το εν λόγω προϊόν που παράγει η γη σας, θα λάβετε ένα αξιοσέβαστο ποσοστό από τα κέρδη (απαιτείται βέβαια να έχει προηγηθεί ανάλογη εμπορική συμφωνία μέσω της διπλωματικής οδού).

Παρ' όλο που το Imperialism II σας δίνει, όπως αναφέραμε, τη δυνατότητα μιας "ειρηνικής κατάκτησης" του κόσμου μέσω της προσάρτησης ενός κράτους στο δικό σας, εντούτοις κάτι τέτοιο είναι εξαιρετικά δύσκολο και χρονοβόρο και -ευτυχώς ή δυστυχώς- δεν θα αποφύγετε

ΑΠΟΒΑΣΗ ΣΤΗ... ΓΑΛΛΙΑ!

Πολλές φορές θα χρειαστεί να αποβιβάσετε δυνάμεις σε κάποιο απομακρυσμένο από τις κεντρικές σας provinces σημείο. Για να επιτύχετε κάτι τέτοιο, βεβαιωθείτε ότι έχετε ακολουθήσει τα παρακάτω βήματα:

- ✓ **Μεταφέρετε το στρατό σας σε κάποια province σας όσο το δυνατόν πιο κοντά στο σημείο όπου θέλετε να αποβιβαστείτε. Βεβαιωθείτε ότι η συγκεκριμένη province διαθέτει λιμάνι, διαφορετικά θα χρειαστεί να χτίσετε ένα.**
- ✓ **Μεταφέρετε ένα ή περισσότερα πλοία στην περιοχή της ακτής όπου σκοπεύετε να μεταφέρετε στρατεύματα.**
- ✓ **Δώστε στο στόλο σας την εντολή "establish beachhead" κάνοντας κλικ στο σημείο όπου θέλετε να αποβιβαστείτε (ο κέρσορας θα πάρει το σχήμα κανονιού). Θυμηθείτε ότι κάθε πλοίο μπορεί να μεταφέρει συγκεκριμένο αριθμό στρατιωτικών μονάδων.**
- ✓ **Επιλέξτε το στρατό σας και επιτεθείτε!!!**



τον πόλεμο. Πόλεμο μπορείτε να κηρύξετε ανά πάσα στιγμή σε οποιοδήποτε κράτος επιθυμείτε, αν και στην αρχή τουλάχιστον καλό θα ήταν να μην εκδηλώσετε επιθετικές διαθέσεις στις υπόλοιπες ευρωπαϊκές Δυνάμεις και να πολεμάτε μονάχα τις φυλές του Νέου Κόσμου που δεν έχουν ούτε την εξέλιξη ούτε τον εξοπλισμό των Ευρωπαίων. Σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφέρουμε ένα χαρακτηριστικό του Imperialism II που μας προξένησε ιδιαίτερα άσχημη εντύπωση. Οι μάχες είναι απλώς πανδύσκολες! Ενδεικτικά αναφέρω ότι ύστερα από περίπου 50 μάχες με αριθμητική υπεροχή 2:1 δεν κατόρθωσα παρά να κερδίσω μόλις 5 και αυτές με τρομερές απώλειες. Αντιθέτως, όταν ανέθετα τη μάχη στον υπολογιστή, όλα πήγαιναν μια χαρά και συνήθως έπαιρνα τη νίκη με λιγότερες απώλειες.

Σύμφωνα με την SSI, η δυσκολία των μαχών είναι αυξημένη ώστε να αποδίδεται ρεαλιστικά το κλίμα της εποχής που υπαγόρευε ότι οι εκστρατείες ήταν πολυέξοδες και τα ευρωπαϊκά κράτη πολύ καλά οργανωμένα στην άμυνά τους. Επίσης, το manual παροτρύνει τον παίκτη να διεξάγει τους πολέμους του στο Νέο Κόσμο όπου τα πράγματα είναι πιο εύκολα απέναντι στις πρωτόγονες φυλές των ινδιάνων.

Οπως και να έχει όμως το πράγμα, προσωπικά θεωρώ επιεικώς απαράδεκτο το γεγονός, παρ' όλο που διαθέτεις ποιοτική και αριθμητική υπεροχή, να χάνεις τις μάχες ακόμα και στο ευκολότερο επίπεδο δυσκολίας και να κερδίζεις μόνο αν αφήνεις τη μάχη στα χέρια του θεωρητικά υποδεέστερου σε νοημοσύνη υπολογιστή. Πρόκειται για γεγονός που όχι απλά εκνευρίζει τον παίκτη, αλλά παράλληλα τον αποθαρρύνει από τη συνέχεια του παιχνιδιού.

Στο Imperialism II, όμως, εκτός από τις πατροπαράδοτες μάχες, θα έχετε την ευκαιρία να βγάλετε στην επιφάνεια την υποχθόνια φύση σας (!) μέσω της κατασκοπίας. Ετσι, θα χρειαστεί να κατασκοπεύετε τις αντίπαλες Δυνάμεις αρκετά συχνά ώστε να έχετε ανά πάσα στιγμή στα χέρια σας μια αναφορά των στρατιωτικών δυνατοτήτων τους καθώς και των τεχνολογιών που γνωρίζουν, ώστε -αν χρειαστεί- να αναπτύξετε και εσείς παρόμοια δράση. Οι κατάσκοποι είναι επίσης χρήσιμοι στην ανεύρεση εχθρικών κατασκόπων μέσα στις provinces σας, οπότε και οι τελευταίοι συλλαμβάνονται αυτόματα τη στιγμή που θα αποκαλυφθούν. Προσοχή όμως καθώς το ίδιο ισχύει και για τους δικούς σας κατασκόπους, κάτι που σημαίνει ναι στην κατασκοπία αλλά με μέτρο.



Εδώ αποφασίζετε τα αγαθά και την ποσότητα που θα μεταφέρουν τα πλοία σας.

Μια και αναφερθήκαμε στις τεχνολογίες του Imperialism II, πρέπει να παρατηρήσουμε ότι αυτές χωρίζονται σε 5 κατηγορίες: Gathering, Army, Finance, Industry και Navy. Φυσικά, κάθε κατηγορία προσφέρει ξεχωριστά πλεονεκτήματα, γεγονός που σημαίνει ότι θα πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή στο τι θα ανακαλύψετε ανάλογα με τις ανάγκες σας, την εποχή και το μέγεθος της αυτοκρατορίας σας. Ετσι, για παράδειγμα, στην αρχή θα χρειαστείτε επιτεύγματα στον τομέα του resource gathering ώστε να αποκτήσετε αρκετές προμήθειες για τους υπηκόους σας, αργότερα θα χρειαστεί να υπερασπιστείτε τις περιοχές σας και παράλληλα να κατακτήσετε νέες εκπαιδεύοντας μια αξιόμαχη στρατιωτική δύναμη κ.ο.κ.

Σε τελευταία ανάλυση το Imperialism II συνδυάζει πολλά από τα χαρακτηριστικά παλαιότερων τίτλων όπως τα Colonization, Settlers και Civilization II με έναν μοναδικό τρόπο που σίγουρα θα ενθουσιάσει παλιούς και νέους παίκτες.

MULTIPLAYER

Το Imperialism II υποστηρίζει LAN games καθώς και TCP/IP games στο Internet όπως κάθε αξιοπρεπής strategy τίτλος. Μπορείτε να δημιουργήσετε οι ίδιοι ένα παιχνίδι ή απλώς να κάνετε join σε κάποιο ήδη υπάρχον. Δοκιμάζοντας το παιχνίδι στο Δίκτυο, η συμπεριφορά του είναι αρκετά καλή από άποψη ταχύτητας, με μοναδικό ίσως μειονέκτημα τα... χρήματα που θα πληρώσετε στον ΟΤΕ προκειμένου να χαρείτε λίγες ώρες διασκέδασης με κάποιους φίλους σας.

ΤΕΛΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ - ΠΑΡΑΠΟΝΑ

Η τελική εντύπωση που αφήνει το Imperialism II συνοψίζεται στο ότι πρόκειται για ένα προϊόν προορισμένο σχεδόν αποκλειστικά για τον απαιτητικό και έμπειρο strategy gamer που ζητά κάτι πιο δύσκολο και πολύπλοκο από τους τίτ-



Εδώ θα φτιάξετε τον πανίσχυρο στρατό σας.



Από διπλωματία πώς τα πάτε;

λους που κυκλοφορούν ήδη στην αγορά. Θα χρειαστεί να καταναλώσετε αρκετές ώρες σχεδίασης και προσεκτικής μελέτης των δεδομένων της αυτοκρατορίας σας, προκειμένου να προχωρήσετε στο παιχνίδι. Δυστυχώς αυτή ακριβώς η πολυπλοκότητα του Imperialism II σε συνδυασμό με την απαράδεκτη δυσκολία του στον τομέα των μαχών το καθιστά απαγορευτικό για τον αρχάριο παίκτη. Κανείς δεν αντιλέγει ότι η AI του υπολογιστή στα games είναι αρκετά ανεβασμένη στην εποχή μας, αλλά στη συγκεκριμένη περίπτωση κάτι τέτοιο μάλλον λειτουργεί εις βάρος του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά το Imperialism II δεν παύει να αποτελεί έναν αξιοπρεπή τίτλο που συνθέτει πολλά στοιχεία από παιχνίδια του παρελθόντος σε ένα εντυπωσιακό σύνολο. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	80

83



Οι φανατικοί φίλοι των strategies δεν πρέπει να το χάσουν.

REQUIEM
AVENGING ANGEL™

Αγγελοι, δαίμονες, Παράδεισος, Κόλαση, πνεύματα του κακού, εξορκισμοί... Λίγο απόμακρα δεν φαντάζουν όλα αυτά; Καιρός να αλλάξετε γνώμη, όμως, καθώς ήρθε το Requiem που θα σας κάνει να τα νιώσετε πολύ κοντά - πολύ περισσότερο απ' όσο θα θέλατε ίσως. Κάνετε την προσευχή σας, λοιπόν, και μπείτε στο παιχνίδι... Θα το απολαύσετε!

Του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Την τελευταία περίοδο η 3DO ανακοίνωσε αύξηση των κερδών της κατά 409% σε σύγκριση με προηγούμενες περιόδους, κάτι πολύ φυσιολογικό άλλωστε, αν αναλογιστούμε πως όλες οι τελευταίες κυκλοφορίες της στέφθηκαν από απόλυτη επιτυχία και χαίρουν της αποδοχής των gamers ανά τον κόσμο. Ευχή μου είναι "να τα χιλιάσει!", αρκεί να συνεχίσει να μας προσφέρει τίτλους ανάλογης (ή και μεγαλύτερης αν γίνεται!) ποιότητας.

Ας εξετάσουμε λοιπόν αν το Requiem θα μπορέσει να σταθεί στο ύψος των περιστάσεων...

ΥΠΟΘΕΣΗ

"Ανάμεσα στον ουρανό και τη Γη υπάρχει το Χάος. Και το Χάος είναι η υπέρτατη επιδίωξη των έκπτωτων αγγέλων. Μολονότι διαθέτουν θεία φύση, έχουν παρεκκλίνει από τον ορθό δρόμο του Πατέρα και αναζητούν την καταστροφή του ανθρώπινου γένους. Γι' αυτό το σκοπό διέσχισαν το Χάος και κατήλθαν στη Γη με σκοπό τον αφανισμό κάθε ανθρώπινης ύπαρξης. Τολμούν να ισχυρίζονται πως αυτό είναι το θέλημα του Πατέρα. Το όνομά μου είναι Malachi. Αντίθετα με αυτούς εγώ δεν θα αμφισβητήσω ποτέ τη βούλησή Του. Θα σταθώ πιστός υπέρμαχος των δημιουργημάτων Του. Διέσχισα την πύλη του Χάους, έγινα κι εγώ ένας εκ των πολεμιστών της αντίστασης και μάχομαι για την τελική επικράτηση. Δεν θα ησυχάσω αν δεν τους εξορίσω όλους εις το πυρ της Κολάσεως."

Ολα αυτά (στο περίπου) αποτελούν αφήγηση της ιστορίας από το στόμα του Malachi, του ήρωα που θα χειρίζεστε στο υπόλοιπο του παιχνιδιού, τα οποία συνοδεύονται παράλληλα από το -απαραίτητο πλέον- animated εισαγωγικό video. Περαιτέρω εξελίξεις δεν θα βρείτε στην υπόθεση. Αν ζητάτε σενάριο που να εξελίσσεται σταδιακά μπροστά στα μάτια σας με πολλές ανατροπές και πλούσια πλοκή, ξεχάστε το!

ΕΤΑΙΡΙΑ
3DO
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P166, 32MB RAM, 116MB ελεύθερος χώρος, 4x CD-ROM, DirectX συμβατή κάρτα ήχου/γραφικών. Συνιστώνται P200, 275MB ελεύθερος χώρος, 3Dfx ή Direct3D γραφικός επιταχυντής.
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η εταιρία Microstar, Κονοπισοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Θα ήταν ψέμα αν ισχυριζόμουν πως τα γραφικά του Requiem εντυπωσιάζουν με την πρώτη ματιά. Δεν μπορώ βέβαια να προβάλω αντίπαλο που να επικρατεί στον τομέα αυτό (το Quake 3 δεν θεωρείται ότι έχει κυκλοφορήσει. Πού θα πάει όμως;), απλώς δεν σου δίνει την εντύπωση ότι βρίσκεσαι σε έναν γραφικό παράδεισο (βέβαια, τι γραφικό παράδεισο να απεικόνιζαν οι σχεδιαστές, αφού όλο στην Κόλαση βρίσκεσαι...!). Θα ήταν όμως εξίσου ψέμα αν υποστήριζα πως ο γραφικός κόσμος του παιχνιδιού με απογοήτευσε.

Η μηχανή γραφικών του τίτλου φροντίζει να γεμίζει τον περιβάλλοντα χώρο με τις παραμικρές λεπτομέρειες, θέλοντας να του δώσει μία -κατά το δυνατόν- ρεαλιστική εικόνα. Το έδαφος, οι τοίχοι, τα διακοσμητικά αντικείμενα θυμίζουν έντονα την πραγματικότητα. Το παιχνίδισμα

των φωτισμών, η ελαφριά αέναη κίνηση των υδάτων, οι καπνοί από την πυροδότηση των όπλων, οι εκρήξεις που σε αφήνουν άφωνο, οι εκφράσεις στα πρόσωπα των χαρακτήρων είναι μερικά μόνο από τα στοιχεία που φανερώνουν τη δουλειά που έκαναν οι σχεδιαστές για να μας ικανοποιήσουν! Φιλότιμη ήταν και η προσπάθεια για την προσθήκη σκιάς σε όλα τα κινούμενα αντικείμενα κι ως ένα σημείο ο στόχος επετεύχθη. Ιδιαίτερα από μακριά όλες οι σκιές φαντάζουν αληθινές. Αν πλησιάσεις, όμως, το αισθητικό αποτέλεσμα πέφτει κατακόρυφα, αλλά ούτως ή άλλως δεν παύει το στοιχείο αυτό να αποτελεί πρωτοπορία και -πιστέψτε με- θα σας φανεί πολύ χρήσιμο αν το αξιοποιήσετε σωστά. Το μόνο, τελικά, που απογοητεύει είναι η εσωτερική απεικόνιση των νερών, που θυμίζει έντονα Duke


Για να νικήσετε τη Lilith, θα μαρτυρήσετε. Και πού είστε ακόμα...!

Nukem (ξέρετε, τα βλέπετε όλα κάπως μπλε... Κάτι σαν να παίρνετε Viagra δηλαδή!). Παρήγορο είναι και το ότι έχει γίνει μία προσπάθεια να περιοριστεί κατά το δυνατόν το περιττό αίμα, οπότε δεν θα συναντήσετε πουθενά μεγάλες λίμνες αίματος ή κατακρεουργημένα σώματα, παραπτώματα στα οποία υπέπεσε και το Half-Life στην προσπάθειά του να γίνει άκρως ρεαλιστικό...

Το ευχάριστο νέο για τους μη προνομιούχους είναι ότι οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι -συγκριτικά- πολύ μικρές. Σε έναν P233 MMX με Voodoo 1 πήγαινε σφαίρα, ενώ και σε έναν 200άρη με non-3D κάρτα δεν παρουσίαζε ιδιαίτερα προβλήματα. Είναι φανερό ότι έχει γίνει πολύ καλή δουλειά στον κώδικα του παιχνιδιού, κάτι που όλο και πιο σπάνια συμβαίνει στις μέρες μας, γι' αυτό και χρειάζεται να το επαινούμε. Μπράβο στους προγραμματιστές, λοιπόν, που στρώθηκαν στη δουλειά και παρέδωσαν ένα παιχνίδι με καλοδουλεμένο κώδικα (όσον αφορά στα γραφικά πάντα, γιατί σε άλλους τομείς ο κώδικας δεν παρουσιάζει ανάλογη εικόνα). Το γεγονός αυτό έχει τον αναμενόμενο αντίκτυπο στο παιχνίδι. Το σώσιμο και το φόρτωμα είναι από τα πιο γρήγορα που έχω δει ποτέ (πού 'σαι Monolith να δεις τι εστί loading; Καλά, την Activision -βλ. SiN- ούτε που την πιάνω στο στόμα μου...!). Βοηθά πολύ επίσης και το ότι χρησιμοποιείται η τεχνική αλλαγής περιοχής που εφαρμόστηκε στο Half-Life: ο ψηφιακός κόσμος υποδιαιρείται σε πολλά επιμέρους τμήματα και όταν διασχίζεις το μονοπάτι ανάμεσα σε δύο τμήματα, επακολουθεί φόρτωμα διάρκειας ελάχιστων δευτερολέπτων. Κατά τη γνώμη μου, η συγκεκριμένη μέθοδος εγγυάται τα καλύτερα αποτελέσματα από πλευράς απόδοσης και καλά θα κάνουν οι υπόλοιπες εταιρίες να σκύψουν το κεφάλι και να παραδεχθούν την ανωτερότητα της Valve, χρησιμοποιώντας και στα δικά τους παιχνίδια την εν λόγω τεχνική.

ΗΧΟΣ

Αν ήθελαν να πείσουν για τη θεία προέλευση του παιχνιδιού και να μας μυήσουν για τα καλά στο μύθο, όφειλαν να δώσουν ιδιαίτερη προσοχή στην ηχητική επένδυση του παιχνιδιού, αφού ο τομέας του ήχου παίζει καθοριστικό ρόλο στον παράγοντα "εθισμό". Αποδεικνύεται πως οι άνθρωποι της Cyclone ξέρουν καλά τη δουλειά τους. Τα μουσικά κομμάτια που θα σας συνοδεύουν στην απόπειρά σας να καταπολεμήσετε τα διαβολικά πνεύματα διακρίνονται από την ατμοσφαιρικότητά τους. Είναι ήπιων τόνων, αλλά επειδή είναι μέσα στο κλίμα και την υπόθεση του παιχνιδιού, δένουν με τη δράση και αποτελούν αναπόσπαστο τμήμα της. Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι είναι πολύ λίγα σε αριθμό...

Οι ομιλίες των χαρακτήρων και τα ηχητικά εφέ κυμαίνονται σε φυσιολογικά επίπεδα, χωρίς να παρουσιάζουν κάτι το ξεχωριστό ή το πρωτόγνωρο. Ψάχνοντας τώρα στο directory όπου εγκαταστήσατε το Requiem, θα παρατηρήσετε πως κάθε ήχος που πρόκειται να ακούσετε στο παιχνίδι είναι εγκαταστημένος σε συγκεκριμένο υποκατάλογο και μάλιστα σε MP3 μορφή! Ξέρετε τι σημαίνει αυτό... Μόλις βαρεθείτε να ακούτε τα ίδια και τα ίδια, ηχογραφείτε τα δικά σας κομμάτια και το μόνο που έχετε να κάνετε για να τα ενσωματώσετε στο παιχνίδι είναι να τα κωδι-



Colgate. Για γερά (ΠΟΛΥ ΓΕΡΑ) δόντια...!

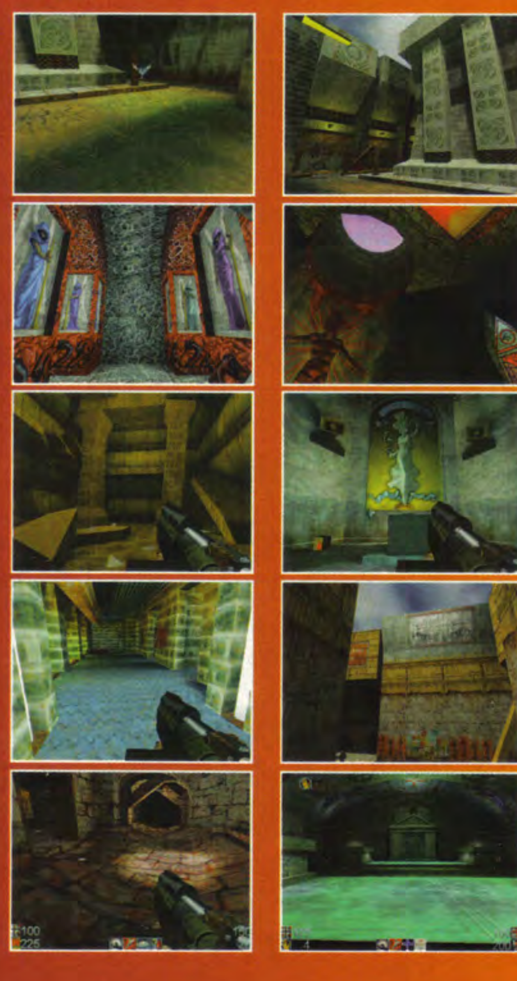
κοποιήσετε σε MP3 μορφή μέσω οποιουδήποτε shareware προγράμματος, που τόσο συχνά βρίσκεται σε CD περιοδικού. Και η campaign αποκτά νέες διαστάσεις!

GAMEPLAY - AI

Τι σόι άγγελος θα ήσαστε αν δεν διαθέτατε αγγελικές δυνάμεις; Η Cyclone δεν μας άφησε παραπονεμένους. Από την αρχή κιόλας θα διαπιστώσετε πως τα

BACKGROUNDS

Πάρτε μία ιδέα από τη σχεδίαση του περιβάλλοντος χώρου. Εντυπωσιακό, έτσι;



ΜΙΛΑ ΣΚΟΥΛΙΚΙ!



Μολόγα, ρε! Απαρνήσου το PC MASTER και θα σου χαρίσω τη ζωή. Ή μήπως είσαι κι εσύ μέλος της αντιστασιακής οργάνωσης ονόματι Compupress;



Ενας ακόμη αντάρτης της Compupress, που μαρτύρησε για να μη φανερώσει τη μυστική τοποθεσία των υποχθόνιων γραφείων της οργάνωσης...



Ωχ! Τον έπιασαν να έχει υπό την κατοχή του το αντιστασιακό έγγραφο PC MASTER. Η ποινή είναι θάνατος...

όπλα που σας παρέχονται δεν είναι και τόσο συνηθισμένα. Είκοσι ξεχωριστά spells θα έχετε στη διάθεσή σας, προκειμένου να εξοντώσετε κάθε εχθρό που θα ορθωθεί μπροστά σας. Τα spells κατατάσσονται σε τέσσερις κατηγορίες: offensive, defensive, maneuver, interactive. Στα επιθετικά spells θα συναντήσετε μπάλες φωτιάς ή ηλεκτρισμού, ηλεκτρικές εκκενώσεις, εξορκισμούς, αλλά μπορούν να



The Riders. Soon at theatres near you!

χρησιμοποιηθούν και με πιο πρωτότυπους τρόπους ενάντια στους εχθρούς, όπως όταν τους στέλνετε ανθρωποφάγες ακρίδες ή τους ρουφάτε το αίμα εξ αποστάσεως! Γενικά η πρώτη αυτή κατηγορία θα αποτελέσει την κύρια επιλογή σας στη μάχη, αφού συνδυάζει ευκολία στη χρήση και αποτελεσματικότητα. Οι υπόλοιπες κατηγορίες έχουν δευτερεύοντα χαρακτήρα και ανατίθενται (ως default) στα πλήκτρα Ins ως Page Down, επιλογή που βρήκα πολύ χρήσιμη. Τα αμυντικά spells περιλαμβάνουν γιατρειά, ασπίδα από πυρά, εκτυφλωτικό φως αλλά και ωστικό κύμα για να τους ταρακουνήσετε λιγάκι. Οι maneuver ικανότητές σας υποβοηθούν (όπως υποδεικνύει κι η λέξη) την κίνησή σας στο χώρο δίνοντάς σας είτε περισσότερη ταχύτητα, είτε μεγαλύτερο άλμα. Το warp time αποτελεί ένα εξαιρετικής χρησιμότητας spell που, για μερικά δευτερόλεπτα, κάνει το χρόνο να κυλάει πιο αργά, επηρεάζοντας τα πάντα στο περιβάλλον, εκτός από την κίνησή σας. Ετσι, έχετε μεγαλύτερη άνεση να κινηθείτε γύρω από τους εχθρούς σας και να τους πυροβολήσετε πισώπλατα (το fair play είναι για τους κουτούς...!). Μέχρι και τις σφαίρες να κατευθύνονται αργά προς τα εσάς θα βλέπετε, έχοντας φυσικά αρκετό χρόνο να τις αποφύγετε!!! Τελευταίες, αλλά εξίσου σπουδαίες (αν όχι σπουδαιότερες...) είναι οι interactive δυνατότητές σας. Μέσω αυτών καταφέρνετε να αναστήσετε κάποιον πεθαμένο (οπότε αυτός τάσσεται στο πλευρό σας μέχρι το θάνατο - όχι δεν μπορεί να ξαναναστηθεί- ή μέχρι να αλλάξετε level...!), να υπνωτίσετε τον εχθρό ώστε να σας νομίσει για φίλο και να στραφεί ενάντια στους συμμάχους του, να αφήσετε το σώμα σας και να λάβετε τον έλεγχο κάποιου εχθρού, να γιατρέψετε τις πληγές ενός άλλου κ.λπ. Για να χρησιμοποιήσετε τα spells, έχετε ανάγκη από essence, mana δηλαδή, το οποίο -ευτυχώς- αναγεννάται με την πάροδο του χρόνου και μάλιστα αρκετά γρήγορα. Θετικότατο είναι επίσης το γεγονός ότι έχουν σχεδιάσει με τέτοιον τρόπο την εξέλιξη του μύθου ώστε να περνάτε ένα στάδιο συνεχούς character building, όπως ακριβώς σε ένα RPG. Τα γεγονότα και οι εμπειρίες του ήρωα συνηγορούν ώστε να διδαχθεί νέα spells στην πορεία της ιστορίας. Επίσης, καθώς νικάει τους εχθρούς και αποκτά μεγαλύτερη εμπειρία, ανεβαίνουν και τα ποσά health και mana που μπορεί να "αποθηκεύσει". Είναι ευνόητο πιστεύω πως με τέτοιες ικανότητες (και σε ποσότητα και σε ποιότητα εξαιρετικές) το gameplay εκτοξεύεται στα ύψη!

Μη νομίζετε όμως ότι τελειώσαμε με τα όπλα... Κι άλλοι δοκίμασαν να αντικαταστήσουν τα παλιά καλά rocket launchers με μαγικά κι απέτυχαν (π.χ. Heretic II), κυρίως λόγω της ιδιαιτερότητας που παρουσίαζε το multiplayer deathmatch. Η Cyclone δεν ήθελε να το ριψοκινδυνέψει, επομένως ακολούθησε την πατροπαράδοτη συνταγή και πρόσθεσε πολλά υλικά όπλα. Δεν διακρίνονται για την πρωτοτυπία τους ούτε για τις καταστροφικές ικανότητές τους. Αλλωστε από κάποιο σημείο και μετά θα παρατηρήσετε πως τα χρησιμοποιείτε όλο και λιγότερο. Προσοχή όμως, μη νομίσετε πως είναι άχρηστα. Θα σας ξεμπερδέψουν από πολύ δύσκολες καταστάσεις, εκεί όπου το brimstone δεν βοηθάει! Εχοντας αυτό υπόψη θα επιβιώσετε με μεγαλύτερη ευκολία στον κόσμο του Requiem.

Προχωρούμε στα levels και τη δράση. Σε πολλές συζητήσεις που παρακολούθησα στο Διαδίκτυο είδα να κατηγορούν το Requiem για βαρετή σχεδίαση levels. Η αλήθεια είναι πως στην αρχή σού δίνει τέτοια εντύπωση. Προχωρώντας όμως το ενδιαφέρον αυξάνει, αφού γίνονται πιο πολύπλοκα και πρωτότυπα. Εκεί που θα μπορούσα να συμφωνήσω είναι στο γεγονός ότι τα objectives που σου ανατίθενται είναι κατά μεγάλο μέρος άσχετα με τον τελικό στόχο σου. Επειτα από πολλές αποστολές τελικά θα πετύχεις το στόχο σου, αλλά για να φτάσεις ως εκεί θα έχεις πάει μέσω Λαμίας... Θα μπορούσαν να κάνουν κάπως πιο "θεϊκές" τις αποστολές ή πιο ανθρώπινο το σενάριο. Ο συνδυασμός των δύο δεν έγινε με τον καλύτερο τρόπο, σαν μία φιλόδοξη ιδέα που λοξοδρόμησε λόγω τεχνικών δυσκολιών. Αλλο ένα παράπονο που έχω είναι με τη μηχανή που χρησιμοποιεί το παιχνίδι για να κατασκευάζει τους εικονικούς νόμους. Εντάξει, είναι εξαιρετικά γρήγορη και με μικρές απαιτήσεις, αλλά διαθέτει ορισμένα bugs. Ενα όχι και τόσο ενοχλητικό είναι πως το splash damage δεν υπολογίζει τοίχους (δηλαδή ανεξάρτητα αν παρεμβάλλεται μπροστά σου κάτι, αν βρίσκεσαι στο πεδίο splash της έκρηξης, θα δεχτείς damage! Απαράδεκτο, για multiplayer...), ενώ ένα εκνευριστικότατο bug θα συναντήσετε σε μία αποστολή λίγο πριν από τα μέσα του παιχνιδιού. Φθάνοντας στο biolevel 2 θα δοκιμάσετε να κατεβείτε με ένα ασανσέρ, που





Malachi: Ο υπέρμαχος του καλού. Ο υπερασπιστής του δικαίου. Ο προστάτης της ανθρωπότητος... Αν δεν έκανε και τόσες malachies... θα 'ταν και πολύ άτομο!

αποτελεί τη μόνη διέξοδο από το χώρο, αλλά αυτό θα αρνείται πεισματικά να μετακινηθεί. Εγώ χρειάστηκα γύρω στις 250 προσπάθειες για να το "μεταπείσω"! Τελικά, θέλει να τρέχετε γρήγορα την ώρα που μπαίνετε στον ανελκυστήρα και μόλις πατήσετε το κουμπί να περιμένετε, γιατί θα αργήσει 1-2 δευτερόλεπτα να αντιδράσει. Αν δεν καταφέρετε τίποτα, επικοινωνήστε μαζί μου να σας στείλω save...!

Και τα bugs καλά κρατούν... Οι αντίπαλοι δεν φημίζονται για την εξυπνάδα τους (μα καλά, μόνο η Epic ξέρει να φτιάχνει σωστό AI αντιπάλων; ΕΛΕΟΣ!). Δεν είναι απελπιστική όμως η κατάσταση, αφού σε αρκετές περιπτώσεις θα τους δείτε να προσπαθούν να αποφύγουν τα πυρά σας ή να κρυφτούν αν έχετε υπεροπλία. Στην πλειονότητα όμως των περιπτώσεων κάθονται και "τις τρώνε"! Αν τώρα τους έχετε κάνει resurrect ή insist και μάχονται στο πλευρό σας, θα διαπιστώσετε πως δεν έχετε καμία απολύτως δυνατότητα να τους ελέγχετε/κατευθύνετε. Κινούνται ανεξάρτητα (τις περισσότερες φορές σάς ακολουθούν ευτυχώς), αλλά πάντα περιμένουν από πίσω σας. Πρέπει να μπείτε για τα καλά στη μάχη για να ακολουθήσουν κι αυτοί. Αλλιώς κάθονται και φυλούν τα νώτα σας (κάτι είναι κι αυτό...). Οταν ο αριθμός τους αυξηθεί, ο συνωστισμός δημιουργεί τέτοια δυσλειτουργία στις κινήσεις τους, που είναι καλύτερα να σκοτώσετε μερικούς για να κινούνται πιο άνετα οι υπόλοιποι! Αλλα προβλήματα της μηχανής είναι ότι οι αντίπαλοι ΠΟΤΕ δεν πυροβολούν αναστημένους στρατιώτες που πολεμούν μαζί σας, με αποτέλεσμα να μπορείτε να πλησιάσετε τον εχθρό, να αφήσετε τους υποτακτικούς σας να δώσουν τη μάχη για εσάς κι εσείς να πάτε να κρυφτείτε (fair play, για άλλη μία φορά!). Μόλις οι στρατιώτες κάνουν τη δουλειά τους, ανασταίνετε τους αντιπάλους που πέθαναν και συνεχίζετε. Με κάθε μάχη θα αυξάνετε το στρατό σας, αφού δεν πρόκειται να σκοτωθεί κανείς δικός σας (οι αντίπαλοι -όπως είπαμε- δεν πρόκειται να τους επιτεθούν). Αλλα δύο εξωφρενικά bugs είναι ότι οι αντίπαλοι εμφανίζονται από το πουθενά (ενώ νομίσατε ότι καθαρίσατε ένα δωμάτιο και απομακρύνεστε, φυτρώνουν 5-6 στρατιώτες!), αλλά και το ότι είναι αδύνατον να πυροβολήσετε πρώτος τον αντίπαλο. Απλώς η σφαίρα δεν θα τον πειράξει στο ελάχιστο. Μόλις σας αντιληφθεί και ρίξει την πρώτη "τουφεκιά", μπορείτε να τον περιποιηθείτε καταλλήλως. Με αυτό τον τρόπο το sniper rifle ουσιαστικά αχρηστεύεται. Δεν θα επεκταθώ περισσότερο διότι πιστεύω πως το πρόβλημα έχει δημιουργηθεί στην προσπάθεια των προγραμματιστών να μειώσουν τις απαιτήσεις σε υπολογιστική ισχύ. Είμαι πεπεισμένος πως γνώριζαν απόλυτα την ύπαρξή του, αλλά έκαναν αυτή τη θυσία για να γίνει όσο το δυνατόν πιο "ελαφρύς" ο τίτλος. Τώρα το αν το επιδοκιμάζετε ή όχι, είναι αποκλειστικά δικό σας θέμα.

ΤΣΑΜΠΑ ΜΑΓΚΑΣ



Σαν πολύ το μάγκα δεν μας κάνεις, ρε φίλε;



Δεν μοιάζεις και πολύ σκληρός τώρα, ε;

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Το Requiem, παρά τα προβλήματά του, αποτελεί μία εξαιρετική επιλογή για Single Player. Θα το απολαύσετε... Ομως στο multiplayer υστερεί σημαντικά, αφού αδυνατεί να παιχθεί μέσω gamespy ή kali παρά μόνο μέσω HEAT. Επίσης, πολλά από τα καλούδια που βρίσκουμε στο single player έχουν αφαιρεθεί για να μην περιπλεχθεί πολύ το deathmatch στα PCs, μολονότι κάτι τέτοιο θα αναδείκνυε σε ύψιστο άρχοντα του DM το Requiem (αν εφαρμοζόταν σωστά...). Μειονέκτημα επίσης θεωρείται η μικρή διάρκειά του, γι' αυτό σας συνιστώ να το δοκιμάσετε εξαρχής στο Hard επίπεδο δυσκολίας. Αν αδιαφορείτε για τον τομέα του multiplayer και δεν αναζητάτε απολαύσεις μακράς διαρκείας, αγοράστε το. Πάρτε τα απαραίτητα όμως μαζί, γιατί δεν θα ξεκολλήσετε από την οθόνη μέχρι να το τερματίσετε!

PC

ΚΑΛΩΣ ΣΑΣ ΒΡΗΚΑΜΕ!



Χμ, λέτε να τσιμπάει...;



ΜΠΑΑΑ...!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	97
MULTIPLAYER	55

86



Ενα εξαιρετικά ενδιαφέρον single player με πολλές πρωτοτυπίες. Αν δεν στιγματιζόταν από τα πολλά bugs, την αδυναμία στο multiplayer και τη σχετικά μικρή αντοχή, θα μιλούσαμε για το διάδοχο του Half-Life! Μέχρι την κυκλοφορία του Quake3 φυσικά...

APACHE VS HAVOC

Στα τέλη Απριλίου με αρχές Μαΐου είχε σχεδόν ολοκληρωθεί η αποστολή των αμερικανικών Apache στην Αλβανία, για να συμμετάσχουν σε πιθανή επιχείρηση χερσαίων δυνάμεων εναντίον της Γιουγκοσλαβίας. Οι Αμερικανοί κατάφεραν μέσα σε λίγες μέρες να απολέσουν σε δύο ατυχήματα ισάριθμα ελικόπτερα AH-64D Apache. Αν οι Γιουγκοσλάβοι είχαν στη διάθεσή τους τα ρωσικής κατασκευής Mi-28N Havoc-B, τότε θα μιλούσαμε για σύγκρουση APACHE vs HAVOC.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@hotmail.com



Το ελικόπτερο AH-64D Apache ανέκαθεν προσέλκυε το ενδιαφέρον της βιομηχανίας παιχνιδιών για υπολογιστές, κάτι το οποίο δεν είναι τυχαίο, μια και πρόκειται για το πιο σύγχρονο πολεμικό ελικόπτερο στον κόσμο. Τα τελευταία δύο χρόνια 4 τίτλοι (όσοι μου έρχονται στο νου αυτή τη στιγμή) έκαναν την εμφάνισή τους στα ράφια των καταστημάτων. Πρόκειται για τα Apache Longbow και Longbow I & II και το Team Apache. Μάλιστα, στο πρώτο παιχνίδι υπάρχει campaign στην Κύπρο. Καθίσταται αντιληπτό ότι το Apache έχει επικρατήσει στη συνείδηση των δυτικών δυνάμεων -αλλά και του ελληνικού στρατού, ο οποίος έχει αποκτήσει έναν σεβαστό αριθμό μονάδων από το εν λόγω ελικόπτερο- ως το ανώτερο τεχνολογικά αλλά και στρατιωτικά ελικόπτερο που υπάρχει σε παραγωγή αυτή τη στιγμή.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
RAZORWORKS/EMPIRE INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
PII-200, 64MB RAM, 340MB HDD 8x CD-ROM drive, 3D accelerator required (Direct3D)
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας προσέφεραν τα καταστήματα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπροσωπεύεται από τη Grup Multimedia.

Μάλλον, όμως, λογάριασαν χωρίς τον ξενοδόχο, διότι και οι Ρώσοι δεν έμειναν άπραγοι, καθώς ετοίμασαν τη δική τους απάντηση που δεν είναι άλλη από το Mi-28N Havoc-B. Το τελευταίο δεν το έχουμε συναντήσει να "πρωταγωνιστεί" σε κάποιο chopper sim, οπότε συμπεραίνουμε πως στο Apache Havoc κάνει την παρθενική εμφάνισή του.

Η Razorworks μας δίνει την ευκαιρία μέσα από το Apache Havoc να πετάξουμε στους virtual ουρανούς με τα δύο καλύτερα και ισχυρότερα επιθετικά ελικόπτερα του κόσμου. Apache εναντίον Havoc, λοιπόν. Συνεχίστε να διαβάζετε για να δείτε ποιος θα βγει νικητής από αυτή τη μονομαχία μέχρις εσχάτων.

APACHE

Το Apache υπήρξε ένα αρκετά αμφιλεγόμενο ελικόπτερο, όταν άρχισε να δοκιμάζεται, καθώς εμφανίστηκαν προβλήματα κυρίως εξαιτίας πολιτικής κωλυσιεργίας, τα οποία καθυστέρησαν τόσο την παραγωγή του όσο και την είσοδό του σε υπηρεσία. Εν τέλει, το Apache χρειάστηκε να αποδείξει πόσο άξιο είναι στον Πόλεμο του Κόλπου το 1991. Το εσωτερικό του αποτελείται από ένα υπερσύγχρονο κόκπιτ και ένα πανίσχυρο ραντάρ, το οποίο μπορεί να "δει" μακριά είτε με κακό είτε με καλό καιρό. Ακόμη το κόκπιτ διαθέτει δύο οθόνες και σχεδόν όλα τα όργανα είναι ψηφιακά.

Το Apache Longbow μπορεί να αναπτύξει ταχύτητα έως και 273 χιλιόμετρα ανά ώρα, ενώ του έχουν δώσει το ανεπίσημο ψευδώνυμο Flying Tank.

HAVOC

Απέναντι στην πρόκληση που ονομάζεται Apache Longbow, η Σοβιετική Ενωση έπρεπε να βρει την απάντηση. Αυτήν κλήθηκαν να δώσουν οι εταιρίες Mil και Kamov, οι οποίες παρουσίασαν τα Mi-28 Havoc και Ka-50 Hokum αντίστοιχα. Η δομή του Havoc έμοιαζε λίγο πολύ με την αντίστοιχη του αντιπάλου του Apache, με τη διαφορά ότι μπορούσε να φέρει μεγαλύτερο οπλικό φορτίο, χωρίς ωστόσο να είναι ευέλικτο. Η μεγάλη διαφορά των δύο μονομάχων εντοπίζεται στο ότι το ρωσικό ελικόπτερο μπορεί να μεταφέρει μικρό αριθμό επιβατών. Ετσι, το πλήρωμά του, για παράδειγμα, θα μπορούσε να διασώσει το πλήρωμα ενός άλλου ελικοπτέρου, κάτι το οποίο ο Αμερικανός "συνάδελφός" του αδυνατεί να κάνει.

Το 1986, όταν είχε προγραμματιστεί να γίνει η επιλογή για το ελικόπτερο το οποίο θα χρησιμοποιούσε κυρίως ο Κόκκινος Στρατός, η Kamov άσκησε μεγαλύ-



Και η ναυτική παρουσία δεν είναι αμελητέα.



Πού πάτε, παλικάρια μου;



Η απεικόνιση του ουρανού δεν είναι άσχημη.

τερη επιρροή, με αποτέλεσμα να επιλεγεί τελικά το Hokum, απόφαση η οποία εξέπληξε σχεδόν τους πάντες, αφού ήταν εμφανής η ανωτερότητα του Havoc. Αυτή η επιλογή όμως δεν σήμανε και το τέλος του Havoc, καθώς η παραγωγή του θα συνεχιζόταν για εξαγωγές. Με την πτώση της Σοβιετικής Ενωσης το τοπίο θόλωσε περισσότερο για τα δύο ελικόπτερα και οι αριθμοί παραγωγής τους έχουν παραμείνει σε χαμηλά επίπεδα, ενώ τελικά δεν έχει ξεκαθαριστεί πλήρως αν το Hokum θα είναι εκείνο μόνο που θα χρησιμοποιείται από τον ρωσικό στρατό. Το Havoc μπορεί να αναπτύξει ταχύτητα έως και 300 χιλιόμετρα ανά ώρα, ενώ η δύναμη πυρός του είναι τρομακτική.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

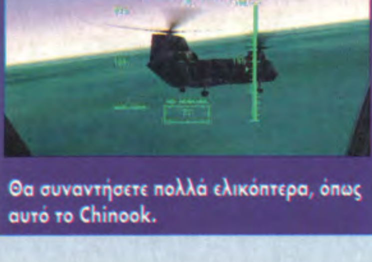
Αφού ρίξαμε μια ματιά στην ιστορία των δύο ελικοπτέρων, ήρθε η ώρα να περάσετε εσείς στα κόκπιτ και μέσα από μάχες μέχρι θανάτου να αναδειχθείτε νικητής με το ελικόπτερό σας. Για να γίνει όμως αυτό, θα πρέπει πρώτα να περάσετε από μερικά free flights προκειμένου να εξοικειωθείτε με το χειρισμό. Αν χρειάζεται η εξοικείωση με το χειρισμό στα αεροπλάνα, στην περίπτωση των ελικοπτέρων είναι απαραίτητη καθώς η πτήση με αυτά είναι περισσότερο πολύπλοκη. Το Apache Havoc συνοδεύεται από ένα αρκετά μεγάλο εγχειρίδιο, το οποίο προσπαθεί να εξηγήσει ορισμένα πράγματα σχετικά με την πτήση με τα ελικόπτερα. Προσωπικά δεν του έδωσα πολλή σημασία, καθώς με μερικές πτήσεις κατάφερα να μάθω τα βασικά, ώστε να μην "πατσαβουριάζομαι" στο έδαφος (όχι ότι δεν έγιναν και μερικές... στραβοτιμονιές). Μολαταύτα θα σας συνιστούσα να το διαβάσετε, γιατί έτσι θα αποδώσετε καλύτερα στη μάχη πραγματοποιώντας σωστούς ελιγμούς. Εκείνο όμως το οποίο θα σας βοηθήσει σίγουρα πολύ στην αρχή είναι η διπλής όψεως κάρτα αναφοράς με τα πλήκτρα. Ο αριθμός των πλήκτρων δεν είναι τόσο μεγάλος όσο περίμενα, κάτι το θετικό βέβαια. Ωστόσο υπάρχουν αρκετοί συνδυασμοί που δεν είναι εύκολοι στην απομνημόνευση. Για να είμαι ειλικρινής, είχα την κάρτα αναφοράς σχεδόν πάντα ανοιχτή δίπλα μου.

Σίγουρα, η διαφορά μεταξύ ελικοπτέρου και αεροπλάνου είναι πολύ μεγάλη. Θα πρέπει να προσέχετε να μην υπερβείτε το 100% thrust, γιατί σε αντίθετη περίπτωση η μηχανή μπορεί να υπερθερμανθεί και να καεί. Ακόμη δεν πρέπει να πετάτε σε μεγάλο ύψος, αλλιώς θα είστε εύκολη λεία για τα εχθρικά μαχητικά και από την άλλη δεν πρέπει να πετάτε πολύ χαμηλά, διότι απλώς θα είστε ο ιδανικός στόχος για την εχθρική αντιαεροπορική άμυνα. Η καλύτερη επιλογή για την ενδιάμεση πτήση είναι η ενεργοποίηση του αυτόματου πιλότου, με την οποία βέβαια μέχρι να φτάσετε στον τελικό προορισμό σας δεν συμβαίνει κάτι αξιοσημείωτο, γεγονός που καθιστά το παιχνίδι βαρετό. Το θετικό είναι ότι η απόσταση μεταξύ των waypoints δεν είναι μεγάλη. Επιπλέον οι προγραμματιστές φρόντισαν με το συνδυασμό των πλήκτρων "ctrl+ =" να μπορούμε να επιταχύνουμε το χρόνο.

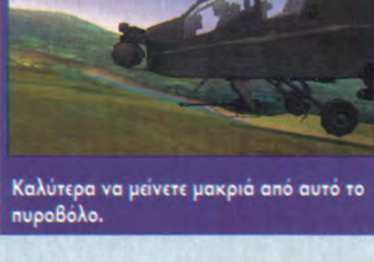
Το μενού επιλογών είναι λιτό, σε ό,τι αφορά τόσο τις επιλογές όσο και το interface. Οι επιλογές στο κεντρικό μενού είναι μόλις τέσσερις: οι Select Pilot, στην οποία δημιουργείται το προφίλ σας, Game Options, για τη ρύθμιση των παραμέτρων του παιχνιδιού ανάλογα με την ισχύ του υπολογιστή σας, Multiplayer Setup, για τις δικτυακές μάχες, και, τέλος, στο "ζουμί" του τίτλου, η επιλογή Combat Missions, από όπου φυσικά θα βρεθείτε στα κόκπιτ των δύο αυτών επιθετικών ελικοπτέρων. Μόλις μπείτε στις Combat Missions, θα συναντήσετε τέσσερις νέες υποεπιλογές: τη Free Flight, την οποία σας συνιστώ ανεπιφύλακτα, την Dynamic Campaign, μέσα από την οποία θα οδηγηθείτε στα τρία σενάρια που υπάρχουν για τις campaigns, την Dynamic Missions, όπου θα επιλέγετε έναν αριθμό αποστολών και πολύ απλά θα ρίχνεστε στη μάχη, και τη Special, η οποία έχει επίσης τρία σενάρια, σχεδιασμένα για τα multiplayer παιχνίδια.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

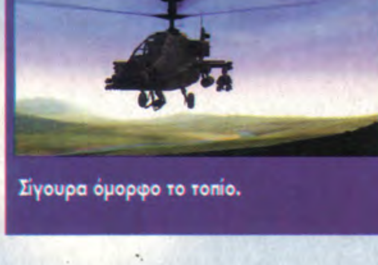
Το μοντέλο πτήσης είναι αρκετά ρεαλιστικό, κάτι θετικό βέβαια, παράλληλα



Θα συναντήσετε πολλά ελικόπτερα, όπως αυτό το Chinook.



Καλύτερα να μείνετε μακριά από αυτό το πυροβόλο.



Σίγουρα όμορφο το τοπίο.



Μακάρι να μη συναντήσω αυτό το Yakovlev.

APACHE vs HAVOC

APACHE





HAVOC





όμως αυξάνει το επίπεδο δυσκολίας της πτήσης με το ελικόπτερο.

Μη νομίζετε ότι κατάφερα να επιτύχω τους πλέον επαγγελματικούς ελιγμούς ή να χειρίζομαι σαν βετεράνος το αεροσκάφος. Θα έλεγα ότι τα βρήκα αρκετά μπαστούνια, χώρια που μπερδευόμουν συνεχώς και προσπαθούσα να εφαρμόσω τακτικές των αεροπλάνων. Τα βασικά πάντως βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε είναι τα εξής: Να έχετε συνεχώς τα χέρια σας στο thrust του collective ή με άλλα λόγια στο thrust που καθορίζει την ταχύτητα ανάλογα με την ισχύ που δίνετε στην κυρίως έλικα, για τον απλούστατο λόγο ότι, αν αφήσετε ελεύθερο το ελικόπτερο με μια σταθερή υψηλή ταχύτητα, το αεροσκάφος θα αρχίσει να κερδίζει αυτόματα ύψος, ενώ στην αντίθετη περίπτωση θα αρχίσει να χάνει. Φυσικά, το stick μην το αφήνετε καθόλου από τα χέρια σας. Σε απλή πτήση καλό θα ήταν να μην παίρνετε τις στροφές απότομα. Οταν πρόκειται να εκτελέσετε στροφή -συνήθως 90 μοιρών-, δώστε μια κλίση στη μύτη περίπου 20 μοιρών και σχεδόν μόλις ακινητοποιήσετε το ελικόπτερο, στρίψτε πολύ απαλά. Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα Z & X, τα οποία πραγματοποιούν την αντίστοιχη λειτουργία rudder των αεροπλάνων.

Θα πρέπει να προσέχετε να καλύπτεστε εν ώρα μάχης πίσω από δέντρα, λόφους ή βουνά, γιατί αλλιώς θα είστε εύκολος στόχος κυρίως για τους εναέριους εχθρούς σας. Οταν πλησιάζετε το στόχο σας, φροντίστε να μην πετάτε ούτε πολύ ψηλά, γιατί θα σας εντοπίζουν εύκολα τα ραντάρ, ούτε πολύ χαμηλά, γιατί αλλιώς η σκόνη που θα σηκώνει το ελικόπτερο θα σας προδίδει.

Βουνό δεν φαντάζουν όλα αυτά; Μην ανησυχείτε... Πάντα υπάρχει ο αυτόματος πιλότος, ο οποίος σας μεταφέρει με ασφάλεια από το ένα waypoint στο άλλο. Προσοχή, όμως, να έχετε πάντα το νου σας γιατί ίσως ξεπεταχτεί από κάπου μια εχθρική μονάδα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ο σημαντικότατος παράγοντας που λέγεται γραφικά ικανοποιείται απόλυτα στο Apache Havoc. Γι' αυτό, όσοι έχετε επιταχυντές τρισδιάστατων γραφικών, αρχίστε να τους ξεσκονίζετε και να τους γυαλίζετε, προκειμένου να τους ρίξετε φρέσκους στη μάχη της επιτάχυνσης. Τα γραφικά είναι πράγματι όμορφα. Ολα τα μοντέλα, οχήματα, αεροπλάνα, πλοία, κτίρια, είναι σχεδιασμένα με φοβερή λεπτομέρεια. Είναι η πρώτη φορά που είδα πόλεις τόσο πλούσιες σε κτίρια και γειτονιές που να διακρίνονται. Επιτέλους, βρέθηκε ένας τίτλος όπου η πόλη δεν απαρτίζεται από μερικά σκόρπια κτίρια και ένα χοντροκομμένο texture. Φυσικά, τα εφέ είναι καταπληκτικά: οι πυροβολισμοί, οι εκρήξεις, οι σκόνες που σηκώνονται από το έδαφος όταν πετούν σε χαμηλό ύψος τα ελικόπτερα ή όταν περνούν οχήματα. Εκείνο που δεν μου άρεσε ήταν τα δάση και οι ζούγκλες. Πρόκειται για ένα μεγάλο συμπαγές αντικείμενο, "ντυμένο" με αποχρώσεις του πράσινου, ώστε να μοιάζει



Το Apache αναπαύεται.



Τελικά αυτό το Yakovlev με ψάχνει.



Το Havoc σίγουρα δεν είναι "όμορφο" ελικόπτερο.



Καλύτερα να μη βρεθείτε σε τέτοιο τετ-α-τετ.



Ποιος είπε ότι δεν υπάρχουν αεροπλανοφόρα;

με δάσος. Μία άλλη λεπτομέρεια που δεν μου άρεσε ήταν ότι, ενώ πετούσα χαμηλά πάνω από τη θάλασσα, το νερό ούτε καν ταράζόταν. Γενικότερα η επιφάνεια της θάλασσας έδειχνε αφύσικη.

Επίσης, θα χρειαστείτε αρκετά μεγάλη υπολογιστική ισχύ. Οι ελάχιστες απαιτήσεις μιλούν για έναν P-II 200 και 64MB RAM. Το τρέξαμε σε P-266 K6, με το ίδιο ποσό μνήμης, και έτρεχε σχεδόν άψογα. Αχ αυτές οι απαιτήσεις, από παντού προσπαθούν να μας τα πάρουν!

Τα ηχητικά εφέ των οπλικών συστημάτων αλλά και των ελικοπτέρων είναι απλώς ικανοποιητικά. Ο ήχος, χωρίς να συγκλονίζει, δεν είναι άσχημος, εκτός από τις ηχογραφημένες συνομιλίες των πιλότων. Ναι μεν υπάρχει σχετική ζωντάνια, λόγω του ότι ακούγονται και άλλες μονάδες από τους ασύρματους, αλλά οι φωνές είναι αφύσικες. Αυτό γίνεται ιδιαίτερα εμφανές, όταν μία άλλη μονάδα βρίσκεται σε δύσκολη κατάσταση. Εκπέμπουν SOS με τέτοια ηρεμία, λες και έχουν βγει για καφεδάκι στη Γλυφάδα. Επίσης, ενοχλητικά -για να μη πω ηλίθια- είναι και τα σχόλια του δεύτερου πιλότου, όταν καταστρέφεται ένας στόχος. Από την άλλη πλευρά, πετώντας με το Havoc τα αγγλικά των πιλότων έχουν ρωσική εκφορά και είναι τόσο άσχημα ακουστικά ώστε θα ήταν προτιμότερο να μιλούσαν ρωσικά.

CAMPAIGN

Το Apache Havoc διαθέτει τρία διαφορετικά θέατρα επιχειρήσεων με ισάριθμα σενάρια. Κλασικά οι "καλοί" Αμερικανοί προσπαθούν να σώσουν τον κόσμο από τους "κακούς" Ρώσους ή τέλος πάντων τους "κακούς" τρομοκράτες, οι οποίοι όλως τυχαίως έχουν στην κατοχή τους εξοπλισμό ρωσικής προέλευσης.

Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα από την αρχή. Τα τρία θέατρα επιχειρήσεων στα οποία καλούμαστε να αναλάβουμε δράση είναι τα:

Cuban Crisis: Οπως είναι γνωστό, στη Νότια Κούβα οι Η.Π.Α. διατηρούν μία στρατιωτική βάση στο Guantanamo. Ο Φιντέλ Κάστρο αποφάσισε να απομακρύνει τη βάση των Αμερικανών αλλά με τη χρήση πυροβολικού.

The Opium War: Το χρυσό τρίγωνο, το οποίο απαρτίζεται από την Μπούρμα, το Λάος και την Ταϊλάνδη, όπου υπάρχουν οι μεγαλύτερες φυτείες σε όπιο. Η Κίνα θέλει να καταστρέψει τις φυτείες αυτές και άρχισε να εισβάλλει στις χώρες αυτές. Η Ταϊλάνδη αντέδρασε και οι Η.Π.Α. κλήθηκαν να υπερασπιστούν έναν ακόμα σύμμαχο.

Caspian Black Gold: Μια ομάδα υπερεθνικιστών στη Γεωργία αποφάσισαν να "ξεπλύνουν" την ταπείνωση που δέχθηκε η Ρωσία με την κατάρρευση της πρώην Σοβιετικής Ένωσης, προσπαθώντας να καταλάβουν τα αεροδρόμια στις ακτές της Κασπίας Θάλασσας. Η μόνη απάντηση σε αυτήν τη νέα απειλή είναι τα αμερικανικά επιθετικά ελικόπτερα στην Ανατολική Τουρκία.

Κοινό χαρακτηριστικό όλων των σεναρίων είναι ο παγκόσμιος χωροφύλακας - όλοι ξέρουμε ποιος είναι- και οι "κακοί". Αν βαρεθήκατε να είστε με το μέρος του χωροφύλακα, μπορείτε να επιλέξετε το Havoc και να είστε με τους "κακούς". Προσωπικά, όμως, προτίμησα τις πτήσεις με το Apache, καθότι είναι πιο όμορφο ως ελικόπτερο, αλλά κυρίως το κόκπιτ του είναι σαφώς πιο άνετο και σύγχρονο, με δύο οθόνες MFD αντί μίας του Havoc, του οποίου το κόκπιτ μοιάζει πολύ με εκείνα που χρησιμοποιούσαν τα ελικόπτερα τη δεκαετία του '70.

Ολη η ουσία του παιχνιδιού εστιάζει γύρω από αυτές τις τρεις campaigns, οι οποίες έχουν αρκετό ενδιαφέρον, ωστόσο μου άφησαν την αίσθηση ότι τους λείπει η ζωντάνια. Δεν γίνεται ο πανικός που επικρατεί σε αντίστοιχες campaigns άλλων flight sims. Αυτό μάλλον εσείς θα το κρίνετε. Σίγουρα, η απόδοσή σας επιδρά στην έκβαση του πολέμου αλλά και στο φάκελό σας, γι' αυτό καλύτερα να τα δώσετε όλα. Για εκείνο όμως που δεν πρέπει να ανησυχείτε είναι για τις ζωές σας, καθώς αν σκοτωθείτε σε κάποια αποστολή, δεν είναι απαραίτητο να την επαναλάβετε, αλλά αυτομάτως μετατίθεστε σε άλλο σμήνος ή άλλη βάση.

Οσον αφορά στα saves, διατίθεται μόνο ένα slot για κάθε save. Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί προχώρησαν σε μια τέτοια ενέργεια οι προγραμματιστές της Razorworks.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	79
CAMPAIGN	83
ΑΝΤΟΧΗ	85

81



Μία καλή πρόταση, την οποία οι φανατικοί των chopper sims δεν πρέπει να χάσουν.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Apache Havoc μας άφησε με θετικά συναισθήματα. Τα υπέροχα γραφικά του, οι campaigns και οι δύο "πρωταγωνιστές" του είναι τα στοιχεία εκείνα που το καθιστούν έναν εξαίρετο τίτλο. Εχει φυσικά κάποια ψεγάδια, τα οποία όμως δεν επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό το παιχνίδι. Νομίζω, όμως, πως είναι ώρα να επιστρέψω πίσω στα jet fighters.

PC



Ούτε στο Κοσσυφοπέδιο δεν πέφτουν τόσες βόμβες.

WORMS ARMAGEDDON

Τον τελευταίο καιρό οι κυκλοφορίες νέων παιχνιδιών είναι σχετικά αδιάφορες. Δεν υπάρχει κάτι που να κάνει ΜΠΑΜ! και να ταράξει τα νερά της gaming σκηνής εκτός από ελάχιστες εξαιρέσεις, όπως το Heroes III ή τα δύο Civ-clones που βγήκαν πριν από λίγο καιρό. Αυτό ίσχυε μέχρι πρόσφατα. Γιατί το ΜΠΑΜ! έγινε και έχει τον τίτλο Worms Armageddon!

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Νομίζω ότι αυτοί που έφτιαξαν το συγκεκριμένο παιχνίδι έπρεπε να πίνουν τουλάχιστον ληγμένα γάλατα. Δεν εξηγείται αλλιώς η παράνοια που κουβαλά το Worms. Για όσους ήρθαν μόλις πρόσφατα από τον πλανήτη Άρη να θυμίσω ότι το Worms ήταν μια σειρά από strategy τίτλους όπου ο παίκτης έλεγχε ένα στρατό από... σκουλήκια(!) ενάντια σ' έναν άλλο αντίστοιχο στρατό με σκοπό την πλήρη εξόντωσή τους κάνοντας χρήση διάφορων όπλων όπως μπαζούκα, χειροβομβίδες, τρελές αγελάδες(!), ιπτάμενα πρόβατα(!!) και ό,τι άλλο τρελό, περίεργο και εξωφρενικό μπορεί να βάλει ο νους σας. Μεταξύ μας, βέβαια, μπορεί όλα αυτά να μοιάζουν κάπως για το Δαφνί, αλλά σίγουρα ήταν πολύ διασκεδαστικά. Α, παρεμπιπτόντως, ξέχασα να σας αναφέρω ότι τα μέρη όπου γίνονταν οι μάχες περιλάμβαναν από σκουπιδότοπους μέχρι το Άγαλμα της Ελευθερίας. Ναι, λοιπόν, είναι παρανοϊκά αυτά τα σκουλήκια...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Worms Armageddon αποτελεί το τελευταίο μέρος της σειράς (όχι, δεν έχει άλλο, όσο και να κλάψετε ή να διαμαρτυρηθείτε), εκτός από ίσως μια τρισδιάστατη μετενσάρκωσή του στο μακρινό μέλλον. Κρίμα, αφού η συγκεκριμένη θεωρητικά είναι από τις πιο αστείες και πετυχημένες σειρές turn-based strategy games που είδαν ποτέ το φως των monitors μας. Για να διαπιστώσετε του λόγου το αληθές δεν έχετε παρά να κοιτάξετε λίγο στο παρελθόν και να θυμηθείτε: Worms, Worms Reinforcements, Worms 2 και, τέλος, το The Full Wormage. Δεν νομίζω ότι θα είχε τόσες πολλές συνέχειες, αν δεν επρόκειτο για επιτυχία. Αρπάξτε λοιπόν την ευκαιρία, είτε είστε παλιοί φίλοι των σκουληκιών είτε νέοι παίκτες, και παίξτε το τελευταίο κομμάτι της πενταλογίας προτού να είναι πολύ αργά. Σίγουρα δεν θα το μετανιώσετε.

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPROSE/TEAM 17

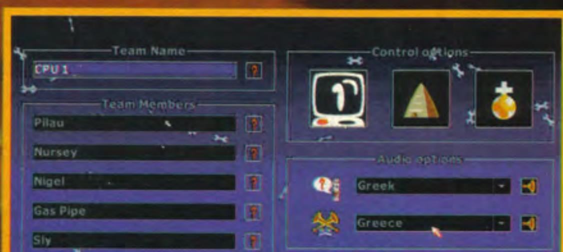
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 100MHz, Win9x, 32MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA με 2MB, 16-bit SoundBlaster ή συμβατή κάρτα ήχου, 1 CD για κάθε μηχάνημα σε multiplayer mode

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας προσέφεραν τα καταστήματα Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

ΟΧΙ, ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΙΣΤΟΡΙΑ

Ναι, αν περιμένετε να διαβάσετε για δολοπλοκίες σε μακρινούς τόπους, πριγκίπισσες να περιμένουν το σουπερμπρατσόνι καβάλα στο δράκο να έρθει να τις σώσει ή τρεις διαστημικές φυλές να μάχονται για minerals, πλανάστε. Ξεχάστε τις θηλυκές, θελκτικές αρχαιολόγους και βάλτε στην άκρη τους Archangels. Εδώ δεν υπάρχει σενάριο ή πλοκή. Διαλέξτε την επίλεκτη ομάδα σας





Δείγμα από τις διάφορες επιλογές που έχετε.



Βρε Boody, ο στόχος είναι από την άλλη!

και εξοντώστε όποιο σκουλήκι βρεθεί στο δρόμο σας. Αυτό είναι όλο. Εύκολα και όμορφα. Βέβαια δεν είναι τόσο απλό όσο ακούγεται. Εχει και τις δυσκολίες του. Πρέπει να επιλέγετε κάθε φορά το όπλο που θα χρησιμοποιήσετε ή την κλίση και την ταχύτητα με την οποία θα φύγει το όπλο (π.χ. αν πρόκειται για χειροβομβίδα), να προσέχετε τα φυσικά εμπόδια (βράχους, άσχημο καιρό κ.λπ.) ή να κάνετε διάφορες μανούβρες ανάλογα με τον τύπο του τερέν προκειμένου να πετύχετε το στόχο σας. Ακόμα, μην ξεχάσετε να διαλέξετε ποιο άμοιρο σκουλήκι θα αποχαιρετήσει το μάταιο τούτο κόσμο. Η απλότητα σε ό,τι αφορά το gameplay του παιχνιδιού (δεν έχετε να κάνετε τίποτα περίπλοκο ούτε να σκεφτείτε ποιο κλειδί ταιριάζει στην πόρτα που μόλις εμφανίστηκε στο μπουντρούμι που εξερευνούσατε) θα κεντρίσει αμέσως το νέο παίκτη, αλλά οι πολλαπλές δυνατότητες επιλογών σε όπλα και τοπία όπου διεξάγονται οι μάχες το κάνουν μια πράγματι μοναδική εμπειρία. Κάθε φορά που ξεκινάτε ένα καινούριο παιχνίδι τα πάντα είναι διαφορετικά. Το παλιό κλισέ που λέμε συνήθως για το σκάκι, ότι δηλαδή εύκολα το μαθαίνεις αλλά δύσκολα γίνεσαι εξπέρ, ταιριάζει γάντι στην περίπτωση του Worms Armageddon.



Τι ωραία που είναι εδώ! Δεν συμφωνείς, φίλτατε Worm 2;



Θα το μετανιώσεις.

ΤΙ ΚΡΥΒΕΙ ΤΟ ΚΟΥΤΑΚΙ;

Οντας το τελευταίο παιχνίδι της σειράς, το Worms Armageddon έχει τόσα πολλά στοιχεία και επιλογές, ώστε ακόμα και χταπόδι να ήσαστε πάλι δεν θα μπορούσατε να καταφέρετε να τις ελέγξετε όλες. Μπορείτε να τροποποιήσετε σχεδόν τα πάντα: το τερέν, το χρόνο που έχει κάθε παίκτης στη διάθεσή του στο Multiplayer mode, το πόση ζημιά θα κάνει κάθε όπλο από τα συνολικά εξήντα και άνω [μεταξύ άλλων σημειώστε: τόξα, χημικές βόμβες, σεισμοί, το υπερ-πρόβατο(!), οι τρελές αγελάδες], τις αποστολές, τις φωνές, τις ομάδες, τα ονόματα των μονάδων, το σούπερ όπλο κάθε ομάδας, την ταφόπλακα που θα αφήνουν αφού πεθάνουν (ουφ, κουράστηκα!), τη σημαία, το όνομα της ομάδας, το έμβλημα, τον εθνικό ύμνο της ομάδας (τι, θέλετε κι άλλο;), τον ήχο, την ανάλυση (καλά, τελείωσα)...

Τη μεγαλύτερη πλάκα έχουν ομολογουμένως οι φωνές. Μπορείτε να διαλέξετε, εκτός από τα παλιά σετ φωνών, ένα από τα 18 νέα, συμπεριλαμβανομένων του ινδιάνικου σετ, αυτού των θυμωμένων Σκοτσέζων, του σετ με τις Αδερφές (πώς λέμε το κλουβί με τις τρελές; ε, ακριβώς έτσι!), του Thespian κ.ά. Στα παλαιά σετ ανήκε και το ελληνικό, όπου, αν το είχατε επιλέξει, τα σκουλήκια μιλούσαν άπταιστα ελληνικά. Ασφαλώς οι μεταφράσεις από το αντίστοιχο αγγλικό ήταν σε ορισμένα σημεία ατυχέστατες, όπως στην περίπτωση της κραυγής "First blood", που αποτυπώθηκε ως "Πρώτο αίμα", αλλά δεν παύουν να είναι ξεκαρδιστικές. Είναι ίσως το μόνο παιχνίδι που έχει built-in διάλογους στα ελληνικά χωρίς να έχει εξελληνιστεί από κάποια εδώ εταιρία, όπως είχε γίνει στην περίπτωση του Ubik. Ως προεπιλογή πάντως το παιχνίδι κατά την εγκατάσταση και χωρίς να σας ρωτήσει επιλέγει το σετ φωνών ανάλογα με τo τι πληροφορίες θα πάρει από τον υπολογιστή. Ετσι, σε εμένα μετά την εγκατάσταση τα σκουληκάκια μιλούσαν ελληνικά, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι εγώ δεν μπορούσα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να αλλάξω σετ φωνών. Δεν πρέπει να ξεχάσω να αναφέρω ότι συν τοις άλλοις μπορείτε να φτιάξετε τις δικές σας φωνές με το ενσωματωμένο sound utility. (Μεταξύ μας, πάντως, το κορυφαίο σετ είναι αυτό με τις αδερφές. Θα πεθάνετε από τα γέλια! Θα πρέπει να το επιλέξετε έστω και μία φορά.) Εκτός από τις φωνές η ομάδα σας έχει τον εθνικό ύμνο της όπως και το έμβλημα/σημαία της. Πάλι ως προεπιλογή βρίσκει αυτό που του δίνει το σύστημα (ελληνικά στην περίπτωσή μας), αλλά εσείς φυσικά, αν θέλετε, μπορείτε να το αλλάξετε. Το παιχνίδι εν ολίγοις μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί ως το πιο customizable game που έχει βγει ποτέ.



Α... πνίγομαι! πνίγομαι! Φωνάξτε την Pamela να με σώσει...



Επάνω τους, prince Andrew! (Μα καλά, αυτός είναι αντίπαλός μου...)

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ - ΠΡΩΤΟ ΑΙΜΑ!

Σε γενικές γραμμές τα γραφικά του τίτλου είναι άψογα! Η κυρίως οθόνη όπου εκτυλίσσεται η δράση κινείται στα πρότυπα των παλιών, κλασικών 2D parallax scrolling games (όπως φυσικά και τα



Μενού επιλογών αποστολών.

προηγούμενα), ενώ τα κυρίως γραφικά είναι φτιαγμένα με έντονα χρώματα σε καρτουνίστικο στυλ (κάτι από loony tunes μου θυμίζουν). Το animation είναι πολύ ομαλό, σαν λάδι θα έλεγε κανείς (η μηχανή του παιχνιδιού χειρίζεται τις συμπαθέστατες σκουληκαντέρες χωρίς κανένα απολύτως πρόβλημα). Το όλο σκηνικό πάντως θυμίζει εξελιγμένης μορφής παιδική ζωγραφιά ή ένα βιβλίο κόμιξ. Θα δείτε αντικείμενα να σκάνε με καπνούς και το χαρακτηριστικό "FOOM" να βγαίνει από πάνω τους,όπως στα κινούμενα σχέδια, ή τους πύραυλους να κάνουν "POOT" προσθέτοντας έτσι πολλούς πόντους στη γενική εικόνα του παιχνιδιού. Οι χρωματισμοί που έχουν χρησιμοποιηθεί, αν και έντονοι, όπως προαναφέραμε, είναι ευχάριστοι και δεν κουράζουν τον παίκτη. Στον τομέα των γραφικών του τίτλου, λοιπόν, μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι "του βγάζουμε το καπέλο". Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι, ενώ τα πάντα στο υπόλοιπο παιχνίδι είναι άκρως customizable,



Μια ωραία βόλτα στους κάκτους.

στα γραφικά δεν μπορεί να επέμβει ο παίκτης. Κρίμα, αφού νομίζω ότι κάτι τέτοιο δεν ήταν τίποτα φοβερό. Εύκολα μπορούσε να γίνει εφικτό από τη μεριά των προγραμματιστών (χμμ! σκουλήκια με στολές παραλλαγής... τι ιδέες μου έρχονται τώρα...). Από την πλευρά του ήχου, θα μπορούσαμε να γράψουμε ακριβώς τα ίδια, αφού και σε αυτό τον τομέα έχει γίνει πολύ προσεγμένη δουλειά. Τα ηχητικά εφέ (πέρα από τις φωνές, στις οποίες αναφερθήκαμε ανωτέρω και είναι κορυφαίες) είναι ρεαλιστικά και με μεγάλη δόση χιούμορ, ενώ η μουσική υπόκρουση, όπου υπάρχει, ακούγεται πολύ ευχάριστα και προδιαθέτει ανάλογα.

ΤΟ GAMEPLAY ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ (ΑΝΤΕ ΚΑΙ ΜΕ ΔΥΟ)

Θα αναρωτηθείτε, και με το δίκιο σας: "ωραία μας τα λες, μεγάλε, αλλά θα μπορέσω να παίξω ή καλύτερα να γυρίσω στο ξύλο που έδινα στο Mortal Kombat IV;". Ως απάντηση θα αναφέρω ότι το παιχνίδι αυτό, ενώ είναι τρομερά διασκεδαστικό -γελάς μέχρι δακρύων-, είναι συνάμα κομματάκι ζόρικο. Δύσκολο, βρε αδερφέ! Πώς να το πούμε αλλιώς; Μιλάμε για πολύ δύσκολο! Αυτό ήταν ένα πρόβλημα που υπήρχε ανέκαθεν στα παλαιότερα μέλη της σειράς, και ενώ στο τελευταίο μέρος η Team 17 προσπάθησε να μειώσει τη δυσκολία, δεν πιστεύουμε ότι τα κατάφερε όσο θα έπρεπε. Στα προηγούμενα μέρη ήταν αδύνατο να σταυρώσεις έστω μία νίκη τουλάχιστον στο Single Player mode, γιατί ο υπολογιστής ήταν ακριβέστατος - πετύχαινε διάνα πάντοτε και με την πρώτη. Πάλι στο Armageddon ο υπολογιστής είναι πολύ ακριβής ως αντίπαλος, αλλά τουλάχιστον έχετε μία ευκαιρία να αποδείξετε πόσο καλοί σκουληκοστρατηγοί είστε (φτου, σκουληκομυρμηγκότρυπα!).



Να και το μενού των multiplayer features.

Βέβαια, ως γνωστόν, η επανάληψη είναι η μητέρα της μαθήσεως. Στο Worms Armageddon έχετε την ευκαιρία να αποδείξετε ότι και αυτό το ρητό είναι αληθινό. Εγγραφείτε στο Training Camp και αφεθείτε στα έμπειρα, στιβαρά (ναι, καλά τώρα) χέρια του υπολογιστή, να σας μάθει τα βασικά. Η αλήθεια πάντως είναι ότι τα Training modes, που είναι πέντε στο σύνολό τους, είναι και αυτά με τη σειρά τους αρκετά δύσκολα, ενώ το πιο σπαστικό είναι ότι, αν χάσετε π.χ. στο τρίτο, πρέπει να ξεκινήσετε ξανά όλα από την αρχή. (Αργκκ! Σε κάποια φάση ήθελα να σπάσω την οθόνη μου - τόσο πολύ είχα νευριάσει!) Επιπλέον, έχετε περισσότερες επιλογές στη διάθεσή σας σε σχέση με τα δύο προηγούμενα μέρη. Μπορείτε να ξεκινήσετε ένα Quick Game ενάντια στον υπολογιστή και την περίφημη Team Royal του, που θα σας κεντρίσει τόσο πολύ ώστε συνέχεια αυτό θα παίζετε (μιλάμε για τέτοιο εθισμό), ή να περάσετε στις έτοιμες αποστολές. Σημειωτέον εδώ ότι μερικές αποστολές δεν είναι διαθέσιμες από την αρχή και το παιχνίδι σάς ζητά να έχετε τελειώσει μερικώς τη βασική εκπαίδευση προτού μπορέσετε να προχωρήσετε. Οι έτοιμες αποστολές είναι ίσως το πιο ενδιαφέρον κομμάτι του τίτλου, καθώς σας ζητάνε να κάνετε κάτι περισσότερο από τα κλασικά "μπουμ", "σκρατς", "καπάου" και τα σχετικά που θα κάνατε σε κάποιο στάνταρτ παιχνίδι. Έχετε objectives που πρέπει να φέρετε εις πέρας, όπως να συλλέξετε κάποιο κιβώτιο ή να σκοτώσετε ένα συγκεκριμένο σκουλήκι ("ψόφα, σκουλήκι", που θα λέγαμε στην αργκό), ενώ το χρονικό περιθώριο που σας δίνεται για να τα καταφέρετε είναι όσο πιστεύουμε ότι χρειάζεται. Οι αποστολές δίνουν μια ποικιλία στο παιχνίδι και προσθέτουν πόντους στην αντοχή του στο χρόνο, εντούτοις δεν είναι η τελευταία επιλογή σας. Μπορείτε ακόμα να παίξετε Death Match ενάντια στον υπολογιστή, ενώ γενικώς θα πρέπει να γνωρίζετε ότι τα παιχνίδια γίνονται ακόμη δυσκολότερα εφόσον συλλέγετε νίκες.

Φυσικά, κάθε νέο παιχνίδι που σέβεται τον εαυτό του, όπως έχουμε αναφέρει ουκ ολίγες φορές, πρέπει να διαθέτει multiplayer επιλογές. Ναι, καλά το μαντέψατε, το Worms Armageddon δεν μας απογοήτευσε ούτε σε αυτό τον τομέα. Hotseat, LAN, modem to modem, Internet δεν είναι παρά ελάχιστες από τις εναλλακτικές λύσεις σας. Κορυφή στη λίστα όμως είναι το Hotseat. Με το Hotseat,

λοιπόν, η διασκέδαση είναι εγγυημένη περισσότερο από ό,τι στο single (ασφαλώς) αλλά και στα άλλα είδη multiplayer επιλογών. Σε ποιο άλλο mode μπορείς να δεις τη φάτσα του αντιπάλου σου όταν χάνει το σκουλήκι του από τις τρελές αγελάδες ή τα χημικά όπλα; Όχι, δηλαδή, πείτε μου! Βέβαια, ενδέχεται στο τέλος του ματς να μην παραμείνετε φίλοι με αυτόν που έχετε επιλέξει για αντίπαλο, ειδικά αν είναι ζοχάδας -και εφόσον πρόκειται για φίλο σας φυσικά-, οπότε διαλέξτε κάποιον άλλο, λόγου χάρη το μικρό αδερφάκι σας ή τον Αλβανό που σας φτιάχνει τον κήπο (ποπό, τι ψώνια που είστε να έχετε Αλβανούς υπηρέτες!). Άλλες επιλογές που έχετε σε multiplayer είναι η δυνατότητα να διαμορφώσετε συμμαχίες,



Πύύύύύύύρρρρρρρρ!!!!!



ΚΑΜΠΟΥΜ!!!

να δώσετε διάφορα bonus στους συμμάχους σας ή ακόμα να μειώσετε τη δύναμη κάποιας αντίπαλης ομάδας, ανεβάζοντας έτσι το βαθμό δυσκολίας που χρειάζεται ώστε να νικήσει (αυτό γίνεται σε περίπτωση που ο παίκτης που ελέγχει την εν λόγω ομάδα είναι πολύ καλός και χρειάζεται μια μερική μείωση των δυνάμεων με σκοπό το παιχνίδι να είναι δίκαιο για όλους τους συμμετέχοντες). Επιπλέον το νέο, ανανεωμένο Wormnet υπόσχεται τρελά παιχνίδια μέσω Internet. Θα σας αναφέρουμε μερικές από τις επιλογές που έχετε, έτσι, για να σας ανοίξουμε την όρεξη: νέο IRC-style Chat facility και World Ranking Scores. Ναι λοιπόν, το σκορ σας μετρά και κατατάσσεται σε παγκόσμια κλίμακα. Εμπρός λοιπόν, καλοί μου σκουληκάντρες! Κάνετέ μας περήφανους παγκοσμίως!

ΟΜΩΣ ΕΧΕΙ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ...

Φαντάζομαι ότι το περιμένατε αυτό. Άλλωστε είναι φυσικό: Κανένα παιχνίδι, όσο εθιστικό και να είναι, δεν είναι τέλειο. Σίγουρα υπάρχουν παράμετροι που δεν έγιναν καλά ή στοιχεία που χωράνε βελτίωση. Στην περίπτωση του Worms, όσο και αν δεν θα το θέλαμε, υπάρχουν κάποια προβληματάκια. Αυτά ευτυχώς δεν είναι αρκετά, αλλά είναι ικανά να χαλάσουν τη γενική εικόνα. Το σημαντικότερο από αυτά είναι ότι το σκηνικό σε ορισμένες περιπτώσεις μένει μετέωρο. Εξηγούμαι καλύτερα: Στην περίπτωση που κάποιο κομμάτι του εδάφους ανατιναχτεί από κάτι, αν αυτό το κομμάτι είχε π.χ. κάποιο βαρέλι επάνω του, αυτό θα μείνει στον αέρα. Μπορεί αυτό να σας φανεί μηδαμινό, αλλά για σκεφτείτε ότι μπορεί να χάσετε το παιχνίδι επειδή στην κυριολεξία μερικά pixels σάς εμπόδιζαν να σημαδέψετε σωστά (είπαμε ότι εσείς, αντίθετα με τον "τσάτσο" τον υπολογιστή, χρειάζεται να σημαδεύετε). Άλλο τέτοιο σημείο είναι ότι τα σκουλήκια δεν ανεβαίνουν level με τις μάχες που κερδίζουν. Με άλλες λέξεις, δεν κερδίζουν εμπειρία, δεν γίνονται καλύτερα στο σημάδι ή τη χρήση του όπλου που έλεγχαν περισσότερο. Αυτό πράγματι θα πρόσθετε πάρα πολλούς θετικούς πόντους. Σκεφτείτε το παλιό, καλό Lemmings. Κάθε Lemming είχε ειδικότητα και ήταν καλύτερο σε κάτι. Αν αυτό γινόταν στην περίπτωση του Worms (δηλαδή τα Worms να ξεκινάνε μεν "πάτοι" αλλά με τη χρήση των όπλων να αποκτούν μεγαλύτερη ευχέρεια και τελικά να παίρνουν ειδικότητες), σίγουρα θα είχαμε ένα blockbuster, ένα game που θα διεκδικούσε δάφνες και στεφάνια. Ένα τρίτο σημείο που προσωπικά με ξένισε ιδιαίτερα ήταν ο πολύ αυξημένος βαθμός δυσκολίας του παιχνιδιού. Ναι μεν είναι εθιστικό και εύκολο στο να το κατανοήσεις, αλλά, βρε αδερφέ, τι ζόρια είναι αυτά; Ultra-πίκρα! Πάντως, αν επιμείνετε λίγο, θα το ξεπεράσετε. Τέλος, το παιχνίδι μπορεί να σας δώσει την αίσθηση ότι όλα επαναλαμβάνονται, ειδικά αν έχετε παίξει τα προηγούμενα μέρη. Αυτό δεν το θεωρούμε τόσο ως ελάττωμα, αφού υπάρχουν παίκτες που δεν έχουν ασχοληθεί με τους συγκεκριμένους τίτλους.

Ε Π Ι Δ Ο Σ Ε Ι Σ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	90

93



The End as we know it.

ΤΟ WORMS ΣΤΟ ΙΝΤΕΡΝΕΤ

Στην επίσημη σελίδα του Worms στο Internet, που θα τη βρείτε στη διεύθυνση http://worms.team17.com/loband.html, υπάρχουν αρκετές πληροφορίες που μπορεί να σας ενδιαφέρουν, όπως νέα, το patch για το παιχνίδι, players guide, λίστα των όπλων και πολλά άλλα. Αν διαθέτετε σύνδεση, επισκεφθείτε την.





Εδώ βλέπετε τα μενού των ομάδων, του ήχου, της ανάλυσης και του επιπέδου δυσκολίας.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Αν εξαιρέσουμε τα προβλήματα -που είναι στην κυριολεξία ανεπαίσθητα-, το Worms Armageddon αποτελεί μια εξαίσια αγορά. Αν δεν έχετε παίξει τα προηγούμενα, καιρός είναι να αρχίσετε με αυτό. Μπορεί να είναι δύσκολο, αλλά αξίζει τον κόπο. Στους δε κατόχους των προηγούμενων τίτλων θα συνιστούσα την αγορά του χωρίς ενδοιασμό. Μην ξεχνάτε ότι πάνω από όλα πρόκειται για ένα Worms. Πηγαίνετε λοιπόν στο αγαπημένο σας μαγαζί και ρωτήστε τους αν έχουν το Worms Armageddon. Είμαι σίγουρος ότι θα ενθουσιαστείτε μαζί του.

■

REAH
FACE THE UNKNOWN

Επιτέλους βλέπουμε έπειτα από αρκετό καιρό ένα adventure game που έρχεται να προστεθεί κατευθείαν στα κορυφαία των λεγόμενων puzzle adventures. Μαζί με τα Riven, Myst και Obsidian δημιουργεί μία εξαιρετική τετράδα παιχνιδιών του είδους.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
LK AVALON/PROJECT TWO INTERACTIVE (http://www.lkavalon.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, DirectX 5.0, 16-bit color SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 180MB στον σκληρό

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι, που περιλαμβάνει 6 CDs, μας πρόσφεραν τα καταστήματα Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζορτζ, τηλ.: 3809821.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το πρώτο που με εντυπωσίασε στο adventure αυτό ήταν το όνομά του. REAH. Παράξενο όνομα, πρωτότυπη γραφή. Εν συνεχεία μου άρεσαν πολύ η απλότητα αλλά και η περιεκτικότητα της εισαγωγής του. Μέχρι που άρχισα να παίζω το παιχνίδι. Γιατί τότε τα ξέχασα όλα. Μπροστά μου υπήρχε ένας κόσμος τόσο δυνατός, που με απορροφούσε τελείως. Τέτοιο κόσμο μόνο στα κορυφαία adventures του είδους συναντά κανείς. Εν συνεχεία άρχισα να χάνω τη μιλιά μου με τα απίστευτα γραφικά του. Μέχρι που έφτασα στην Πόλη του Νερού. Στο σημείο αυτό το Reah, όσο και αν θυμίζει έντονα το Riven, ξεπερνά κάθε προηγούμενο.

Προτού προχωρήσω στην αναλυτική παρουσίαση της περιπέτειας, σημειώστε ότι το παιχνίδι κυκλοφορεί και σε DVD, που δυστυχώς, από ό,τι ξέρω, δεν έχει έρθει στη χώρα μας. Η DVD έκδοση καταρχήν απαλλάσσει από την αλλαγή των 6 CDs του παιχνιδιού. Πιο σημαντικές είναι όμως οι αλλαγές που υπάρχουν στα γραφικά και τον ήχο του τίτλου.

Τα γραφικά και το animation ασυμπίεστα καταλαμβάνουν περίπου 20GB! Αυτό σημαίνει ότι απαιτήθηκε μόνο 50% συμπίεση για να χωρέσουν σε ένα DVD, ενώ για να χωρέσουν στα 6 CDs χρειάστηκε 80% συμπίεση. Πιστεύω ότι η διαφορά στην ποιότητα των γραφικών είναι προφανής. Τέλος, σημειώστε επίσης ότι το DVD έχει πολύ πιο γρήγορους access times, αλλά για να αποδώσει σωστά απαιτεί ένα 2x DVD drive.

Τέλος, η DVD-ROM έκδοση του Reah υποστηρίζει hardware accelerated 3D sound cards, επιτρέποντας έτσι πλήρη τρισδιάστατο ήχο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι από τις καλύτερες που έχω δει. Οχι από πλευράς γραφικών και animation, όπου δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο, αλλά ως προς το ότι με ένα ιδιαίτερα απλό τρόπο κατορθώνει να κάνει απόλυτα κατανοητό στο χρήστη το σεναριακό background του παιχνιδιού. Πράγματι, δεν θυμάμαι πόσο καιρό είχα να αισθανθώ έτσι βλέποντας ένα εισαγωγικό video. Λίγο κείμενο, μερικά εντυπωσιακά γραφικά, και ξεκινάς ξέροντας ποιος είναι ο σκοπός σου. 'Η τουλάχιστον έτσι νομίζεις, γιατί το φινάλε είναι από τα πιο ανατρεπτικά και διαβολικά έξυπνα που έχω δει σε adventure game. Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα με τη σειρά.

Σε έναν παράξενο και αφιλόξενο πλανήτη, ο οποίος δεν διαθέτει αξιόλογο υπέδαφος για εκμετάλλευση, έχει στηθεί μία αρκετά μεγάλη αποικία, με εκατοντάδες άτομα προσωπικό και ιδιαίτερη στρατιωτική παρουσία. Οπως τελικά αποκαλύπτεται, ολόκληρη η βάση έχει στηθεί με αποκλειστικό σκοπό να εξερευνήσει μυστικά ένα εξωγήινο εντυπωσιακό κατασκεύασμα. Πρόκειται για μία πύλη τηλεμεταφοράς, που έχει τη δυνατότητα να μεταφέρει ανθρώπους σε μία άλλη διάσταση. Η πύλη αυτή συνδέει τον πλανήτη Reah με τον δίδυμό



του πλανήτη, ο οποίος όμως είναι ολοκληρωτικά διαφορετικός, ενώ κατοικείται από μερικά πολύ περίεργα όντα.

Οι προσπάθειες για την εξερεύνηση του δίδυμου αυτού πλανήτη γίνονταν κάτω από ιδιαίτερα δυσμενείς συνθήκες, αφού στον κόσμο αυτό δεν λειτουργούσε σχεδόν καμία ανθρώπινη τεχνολογία, με αποτέλεσμα οι όποιες έρευνες να διεξάγονται αποκλειστικά με βάση την προσωπική παρατήρηση των μελετητών.

Ετσι, σχεδόν αναγκαστικά, μία μικρή ομάδα επιστημόνων δημιούργησε μία αποικία στον άλλο πλανήτη και ύστερα από κάμποσο καιρό αποφασίστηκε ότι



Στο puzzle αυτό πρέπει να αντιστοιχίσεις σωστά τα σύμβολα της φωτιάς, του ανέμου και του νερού, με τη σειρά που τα γράφω.

ήταν καιρός να καλέσουν δημοσιογράφους για να παρουσιάσουν την εκπληκτική αυτή ανακάλυψη στον κόσμο.

Οταν το σκάφος με τους δημοσιογράφους έφτασε στον πλανήτη, οι τελευταίοι έμαθαν τα δυσάρεστα νέα. Η επικοινωνία μεταξύ των δύο πλανητών-κόσμων είχε γίνει ιδιαίτερα προβληματική λόγω του ότι η πύλη-τηλεμεταφορά που είχε ανακαλυφθεί παρουσίαζε ιδιαίτερα ανησυχητικά και δυστυχώς με όλο και πιο αυξητικούς ρυθμούς σημεία αστάθειας.

Και ενώ όλοι σχεδόν αναρωτιούνταν αν θα έπρεπε ή όχι να μπουν μέσα σε αυτή την πύλη μεταφοράς, ένας ρεπόρτερ διψασμένος για φήμη και αναγνώριση, σχεδόν χωρίς καν να το σκεφτεί, μπήκε.



Εδώ πρέπει να βάλεις σωστά τα σύμβολα της Σελήνης και του Ηλιου στο επάνω μέρος της πόρτας των σπιτιών, ώστε να θέσεις σε κίνηση την πηγή ενέργειας του νερού.

Την ίδια στιγμή η πύλη τηλεμεταφοράς εξαφανίστηκε, αφήνοντας το ρεπόρτερ, δηλαδή εσένα, σε μία έρημο, μπροστά στην είσοδο μίας πολύ παράξενης πόλης.

Μη έχοντας καμιά άλλη επιλογή, αποφασίζεις να αντιμετωπίσεις το πεπρωμένο σου.

Ετσι απλά λοιπόν ξεκινά μία περιπέτεια που θα σε ξαφνιάσει με τον ιδιαίτερα υποβλητικό κόσμο της, έναν κόσμο που παραπέμπει ευθέως στους αντίστοιχους των Myst, Riven και Obsidian.

Μία μεγάλη και σημαντική διαφορά του Reah από τα ανωτέρω παιχνίδια είναι ότι δεν βασίζεται, όπως αυτά, σε έναν μοναχικό κόσμο, αλλά αντίθετα περιέχει αρκετούς χαρακτήρες που παίζουν, άλλος λιγότερο και άλλος περισσότερο, σημαντικό ρόλο στην περιπέτεια.

Στην πορεία του παιχνιδιού θα σου αποκαλύπτεται σιγά σιγά μία άλλη, διαφορετική αλήθεια, που πολύ δύσκολα θα δεχτείς.

Ετσι έρχεται ένα ιδιαίτερα παράξενο και ολοκληρωτικά ανατρεπτικό φινάλε, το οποίο θα σε προβληματίσει από πολλές πλευρές: και από την καθαρά φιλοσοφική πλευρά των θεμάτων που το παιχνίδι θέτει στο φινάλε του αλλά και ως προς τις διάφορες πτυχές της περιπέτειας που, τουλάχιστον κατά τη γνώμη μου, μένουν αδιευκρίνιστες και απαιτούν αρκετή συζήτηση μεταξύ χρηστών που έχουν τελειώσει το παιχνίδι.

Προσωπικά, για αρκετές ώρες μετά το τέλος του Reah καθόμουν και σκεπτόμουν το φινάλε του. Δεν θέλω να γράψω περισσότερα για αυτό, απλά προετοιμαστείτε για μία ισχυρή γροθιά στο στομάχι...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Reah χρησιμοποιεί την εντυπωσιακή V-Cruise engine που δημιούργησε η ίδια η LK Avalon για την κατασκευή των τρισδιάστατων γραφικών. Το παιχνίδι περιέχει 127.000 frames με 3D animation και video sequences. Τα τελευταία αποδίδονται σχεδόν σε full screen με 25 frames ανά δευτερόλεπτο. Η συνολική απόδοση των γραφικών είναι από τις κορυφαίες του είδους, και σίγουρα για αυτό και μόνο το λόγο το παιχνίδι μπαίνει χωρίς καμιά προσπάθεια στο Hall of Fame των adventure games.

Ο τίτλος τρέχει σε ανάλυση 640x480 και τα



Κοιτάζοντας το χάρτη με το μεγενθυντικό φακό, θα δεις τι ήχο πρέπει να παράγει κάθε βρύση.

γραφικά του σε πάρα πολλές στιγμές θα σε ζαλίσουν. Εχει φτιαχτεί ένας κόσμος που από πλευράς γραφικών και όχι μόνο συναγωνίζεται ευθέως αυτόν του Riven. Ιδιαίτερα η πόλη πάνω στο νερό, όπου φτάνεις αφού κατορθώσεις να περάσεις την καταστραμμένη γέφυρα, θυμίζει τόσο



Αφού βάψεις το χαλί, παρατήρησε τα σχέδια που έχει στο επάνω και κάτω μέρος του. Προφανώς δύο σχέδια δεν βρίσκονται στη σωστή σειρά. Ποια είναι αυτά;

πολύ τον κρατήρα-λίμνη και το χωριό των ιθαγενών και όχι μόνο. Τα σχέδια είναι υπέροχα, οι χρωματισμοί καταπληκτικοί. Ας σημειωθεί εδώ ότι στο παιχνίδι όλοι οι χαρακτήρες που συναντάς είναι βιντεοσκοπημένοι ηθοποιοί.

Ο ήχος είναι επίσης μοναδικός. Η background μουσική είναι πλούσια σε θέματα και ιδιαίτερα ατμοσφαιρική σε αρκετά σημεία του παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά προσεγμένα, σε σημείο που θα ξαφνιάσουν οπωσδήποτε το χρήστη. Εχουν προσεχθεί σχεδόν τα πάντα.

Εγκαθιστώντας το παιχνίδι, στην εισαγωγική οθόνη πρόσεξε την επιλογή Settings. Μέσω αυτής ρυθμίζεις το αν θα έχεις υπότιτλους και σε ποια γλώσσα, δηλαδή αν θα έχεις τη δυνατότητα για ταυτόχρονη εμφάνιση των ομιλιών σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Οπως είναι γνωστό, θεωρώ αυτό το θέμα πολύ σημαντικό για όλους εμάς που η αγγλική δεν είναι η μητρική γλώσσα μας, η δε δυνατότητα ρύθμισής του βρίσκεται στην οθόνη που εμ-



Ο αλχημιστής που κάθε τόσο εμφανίζεται και σου δίνει πολύτιμα hints.

φανίζεται προτού ακόμη εγκαταστήσεις το Reah στον υπολογιστή σου.

Το παιχνίδι θα έπαιρνε άριστα στον τομέα του ήχου γενικά, αν δεν παρουσίαζε δύο σημαντικά μειονεκτήματα. Το πρώτο είναι η ηθοποιία των βιντεοσκοπημένων χαρακτήρων του παιχνιδιού. Με απλά λόγια, δεν έχω δει χειρότερες ερμηνείες σε adventure του είδους. Είναι πολύ σημαντικό το γεγονός αυτό, γιατί το παιχνίδι συνολικά είναι πολύ υψηλών προδιαγραφών, και θα περιμέναμε μία τουλάχιστον αντίστοιχη ποιότητα και στον τομέα αυτό. Δυστυχώς όμως οι ηθοποιοί ΔΕΝ βλέπονται, δηλαδή η ερμηνεία τους είναι για κλάματα. Το δεύτερο, που έχει άμεση σχέση με το προηγούμενο, είναι η ποιότητα των ομιλιών, το speech δηλαδή του παιχνιδιού. Είναι στα ίδια επίπεδα με αυτό της ηθοποιίας - δηλαδή επιεικώς απαράδεκτο.

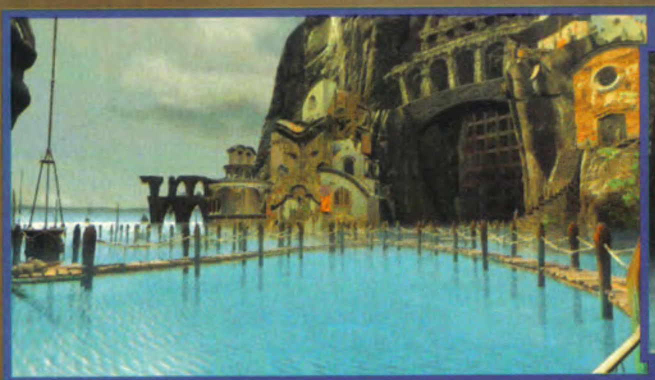
Η οθόνη δράσης του παιχνιδιού καταλαμβάνει περίπου τα 5/7 της συνολικής οθόνης (η πραγματική οθόνη δράσης είναι 608x348 pixels). Μέσα στην οθόνη δράσης διαθέτεις σχεδόν πλήρη περιστροφική κίνηση 360 μοιρών γύρω από τον εαυτό σου. Με το "σχεδόν" εννοώ ότι η περιστροφική αυτή κίνηση αποτελείται στην πραγματικότητα από τμήματα περιστροφικής κίνησης. Ετσι, μπορείς μεν να περιστρέφεσαι κατά 360 μοίρες, αλλά δεν μπορείς να σταματάς κατά τη διάρκεια της περιστροφής αυτής όπου θέλεις. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι μία μέση τέτοια οθόνη σου δίνει τη δυνατότητα να σταματάς σε περίπου 8 διαφορετικά σημεία. Σε συγκεκριμένα σημεία έχεις τη δυνατότητα να κοιτάξεις και προς τα πάνω ή κάτω.

Η κίνησή σου μέσα στο παιχνίδι δεν είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσε να σου συμβεί. Οταν μπορείς να προχωρήσεις ευθεία σε μία τοποθεσία πάνω στην οθόνη δράσης, τότε θα εμφανιστεί ένα βέλος κίνησης με κατεύθυνση προς τα μπροστά. Για να προχωρήσεις λοιπόν στη συγκεκριμένη θέση, αν θέλεις φυσικά, δεν έχεις παρά να κάνεις κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse όταν ο κέρσορας έχει αλλάξει στο ειδικό αυτό βέλος κίνησης. Αυτό είναι το απλό και εύκολο. Τα μικροπροβλήματα αρχίζουν όταν θέλεις να περιστραφείς γύρω από τον εαυτό σου ή να κοιτάξεις ψηλά ή χαμηλά, ανάλογα την



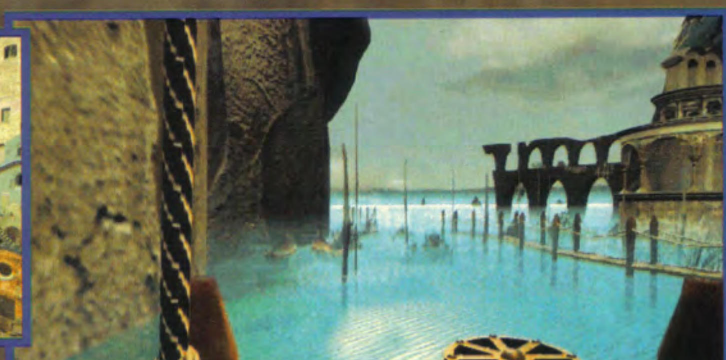
Φτάνοντας στα λουτρά της πόλης, όπου πρέπει να αδειάσεις μέρος του πηγαδιού.

Η ΠΟΛΗ ΤΟΥ ΝΕΡΟΥ









Η πόλη του νερού έχει από τα καλύτερα γραφικά του παιχνιδιού.



Επισκευάζοντας, επιτέλους, τη γέφυρα που σε οδηγεί στην πόλη του νερού.

περίπτωση. Κάτω από την κυρίως οθόνη δράσης, στην κάτω αριστερή γωνία του μόνιτορ, εμφανίζονται κάτι ειδικά βέλη που δείχνουν προς ποια κατεύθυνση μπορείς να στρίψεις. Πρόσεξε καλά, με τα βέλη αυτά δεν κινείσαι, απλά σε κάθε τοποθεσία ξέρεις αν μπορείς να στρίψεις προς τα αριστερά ή δεξιά, αν μπορείς να κοιτάξεις προς τα πάνω ή κάτω.

Ειδικά το τελευταίο είναι πολύ σημαντικό, για αυτό σε κάθε τοποθεσία πρέπει να ελέγχεις τα εν λόγω βέλη για να βλέπεις πού μπορείς να κοιτάξεις. Για να στρίψεις λοιπόν αριστερά ή δεξιά ή και να κοιτάξεις πάνω ή κάτω, πρέπει να κάνεις τα εξής: Πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse όταν αυτό βρίσκεται πάνω στην οθόνη δράσης και το κρατάς πατημένο για περίπου 1-2 δευτερόλεπτα. Τότε αυτόματα ο κέρσορας θα αλλάξει και, συνεχίζοντας να κρατάς πατημένο το πλήκτρο του mouse και κινώντας απλά το mouse προς την κατεύθυνση που επιθυμείς, μπορείς να κινηθείς αριστερά ή δεξιά ή να κοιτάξεις προς τα πάνω ή κάτω, ανάλογα την περίπτωση. Το κυριότερο πρόβλημα στο χειρισμό αυτό είναι ότι ο έλεγχος που έχεις πάνω στην κίνηση δεν είναι ιδιαίτερα καλός και αρκετές φορές περιστρέφεσαι πολύ γρήγορα προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά παρά τη θέλησή σου, προσπερνώντας έτσι μία θέση όπου θα ήθελες να σταματήσεις.

Εδώ εγώ ανακάλυψα το εξής, το οποίο δεν το αναφέρει καθόλου το manual του παιχνιδιού: Μπορείς να περιστρέφεσαι προς τα δεξιά ή αριστερά πατώντας το αριστερό ή το δεξί arrow πλήκτρο. Στην περίπτωση αυτή γυρίζεις προς την κατεύθυνση όπου θέλεις και σταματάς στο προκαθορισμένο σημείο που αναφέρω πιο πάνω. Ετσι, αν σε μία θέση πατήσεις το αριστερό ή το δεξί arrow πλήκτρο 7-8 φορές, ανάλογα την περίπτωση, θα κάνεις μία πλήρη περιστροφή γύρω από τον εαυτό σου! Ο χειρισμός αυτός έχει το πλεονέκτημα ότι ελέγχεις απόλυτα την περιστροφική κίνησή σου.



Η εγκαταλελειμμένη εκκλησία, που είναι μεγαλύτερη από μέσα απ' ό,τι απέξω.

Στο παιχνίδι μπορείς να κάνεις μέχρι 16 saves, ενώ κάνοντας κλικ σε μία άδεια θέση της ειδικής οθόνης σώζεις αυτόματα τη θέση σου. Αξιοσημείωτο είναι, τέλος, ότι μπορείς να κάνεις PAUSE σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού πατώντας τη Spacebar.

Μία ειδική αναφορά στο manual του παιχνιδιού: Είναι επιεικώς απαράδεκτο, καθώς είναι από τα μικρότερα που έχω δει, ενώ δεν εξηγεί πουθενά σε τι ακριβώς χρησιμεύει η κόκκινη σημαία που βρίσκεται στην κάτω δεξιά γωνία της συνολικής οθόνης.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα των περισσότερων puzzle adventure games είναι αυτή που ξεχωρίζει το εκάστοτε παιχνίδι από τα υπόλοιπα του είδους. Ελάχιστα από αυτά λοιπόν έχουν ξεχωρίσει στο συγκεκριμένο τομέα. Οσα το κατορθώνουν αυτόματα τίθενται στην κορυφή της κατηγορίας, και το Reah είναι ένα από αυτά.

Η δράση του παιχνιδιού αυτή καθ' εαυτή δεν είναι ιδιαίτερα πλούσια, περιέχει όμως πλήθος από puzzles που καλύπτουν σχεδόν όλο το φάσμα των γρίφων του είδους. Ετσι, περιλαμβάνει inventory-based puzzles, mechanical puzzles, logical puzzles, shape puzzles, picture puzzles, number puzzles, pattern sequence puzzles, ακόμη και memory puzzles. Ποτέ όμως τα puzzles αυτά δεν ξεπερνούν κάποιο απαγορευτικό επίπεδο δυσκολίας. Σημείωσε εδώ ότι σε τρεις διαφορετικούς μουσικούς γρίφους θα πρέπει μέσα από την επιλογή Sound (F4) να κλείσεις τελείως τη μουσική, ενώ αντίθετα χρειάζεται να βάλεις στο μάξιμουμ το ήχο των ειδικών εφέ.

Στο τέλος του παιχνιδιού υπάρχουν

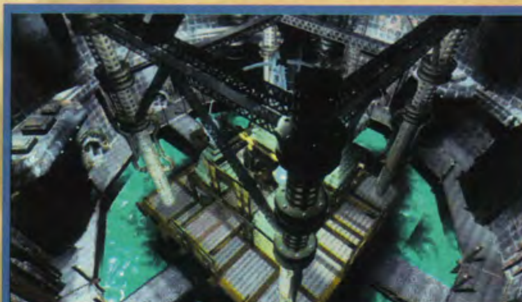
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

96



Ενα adventure που ξαφνιάζει με τη συνολική ποιότητά του. Διαθέτει έξυπνους και αρκετά δύσκολους γρίφους καθώς και εκπληκτικά από κάθε πλευρά γραφικά, ενώ βασίζεται σε μία εξαιρετική όσο και διαβολική σεναριακή ιδέα. Οι φίλοι των adventure games δεν πρέπει να το χάσουν με τίποτα.

τρεις πολύ δύσκολοι γρίφοι, ένας ουσιαστικά μαθηματικός γρίφος, το περίφημο Towers of Hanoi puzzle σε μία ειδική έκδοση και, τέλος, ένα πραγματικός εφιάλτης, ένα puzzle μνήμης. Τα πράγματα γίνονται ακόμη χειρότερα από το γεγονός



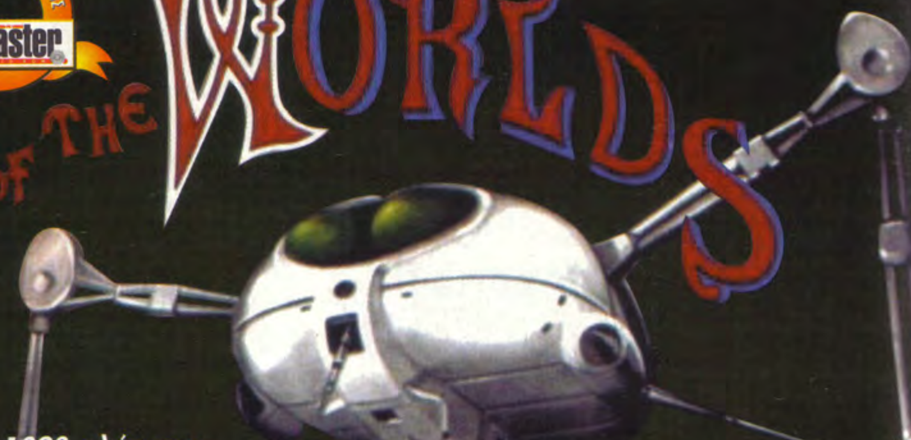
Εδώ διαδραματίζεται το φινάλε, το πιο δύσκολο μέρος του παιχνιδιού.

ότι καθένας από αυτούς πρέπει να λυθεί τρεις φορές και κάθε φορά γίνεται όλο και πιο δύσκολος.

Ο πιο σημαντικός, εκτός από σένα φυσικά, χαρακτήρας του παιχνιδιού είναι ένας αλχημιστής, ο πραγματικός ρόλος του οποίου θα αποκαλυφθεί στο ανατρεπτικό φινάλε του παιχνιδιού, το οποίο θα συζητηθεί πάρα πολύ από όσους τελειώσουν το Reah. Επειδή όμως δεν μπορώ να γράψω περισσότερα χωρίς να αποκαλύψω σημαντικά στοιχεία της υπόθεσης, στο σημείο αυτό θα σας αφήσω να απολαύσετε το παιχνίδι, όπως έκανα και εγώ. Σημειώστε ότι, αφού το τέλειωσα την πρώτη φορά, μετά το έπαιξα άλλες δύο σχεδόν διαδοχικά, για να το ευχαριστηθώ στο μάξιμουμ. PC

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

THE WAR OF THE WORLDS



Μέχρι το 1898, ελάχιστοι ήταν εκείνοι που πίστευαν πως υπάρχει ζωή σε άλλους πλανήτες και για το λόγο αυτό κανείς δεν είχε γράψει μέχρι τότε -όσο περίεργο και να σας φαίνεται- ιστορία με διαπλανητικούς πολέμους μεταξύ ανθρώπων και εξωγήινων. Η μοναδική τέτοιου είδους ιστορία είχε γραφτεί το 180 από τον Λουκιανό, με τον τίτλο "Αληθινή Ιστορία", είχε όμως περάσει περισσότερο ως κωμωδία και ιστορία χωρίς κανένα αληθινό στοιχείο. Αντίθετα, σήμερα, ολοένα περισσότεροι άνθρωποι αρχίζουν να πιστεύουν στην ύπαρξη εξωγήινων μορφών ζωής σε άλλους πλανήτες, οι δε ιστορίες που γράφονται για ζωντανούς οργανισμούς σε άλλους πλανήτες είναι τόσες που κανείς δεν είναι σε θέση να γνωρίζει τον ακριβή αριθμό τους. Ολα αυτά ίσως να μην είχαν καμία θέση σε αυτόν τον υπότιτλο, αν ο Χέρμπερτ Γουέλς δεν είχε γράψει πρώτος τη δική του ιστορία.

ΕΤΑΙΡΙΑ
GT INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133, 16MB RAM, 1MB κάρτα γραφικών, 120MB στο σκληρό δίσκο, 16bit συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM.

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία CD-Media, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, Τηλ.: 6233906

του Δημήτρη "Martian Elder" Σελλούντου
morgoth@compulink.gr

Το 1898 ο Χέρμπερτ Τζορτζ Γουέλς, επιτυχημένος δημοσιογράφος και συγγραφέας μυθιστορημάτων επιστημονικής φαντασίας, οραματίστηκε μία ιστορία που για την εποχή του φάνταζε πρωτόγνωρη: Μία σειρά από κομήτες αρχίζουν να πέφτουν επάνω στη Γη, και συγκεκριμένα στη Βρετανία, μία καθ' όλα συνηθισμένη ημέρα του 1894. Μέσα από αυτούς βγαίνουν παράξενα πλάσματα που έχουν έρθει από τον πλανήτη Αρη με σκοπό να καταλάβουν τη Γη.





Ετσι, αρχίζουν και σκοτώνουν τους γήινους σαν να είναι ζώα, χρησιμοποιώντας τεράστιες μηχανές με τρία πόδια και τρομερές ακτίνες laser. Οι άνθρωποι, αν και περισσότεροι σε αριθμό, λόγω της κατώτερης τεχνολογίας τους δεν μπορούν να αντισταθούν στους κατακτητές και σιγά σιγά ο κόσμος τους αρχίζει να χάνεται. Εκεί όμως που όλα φαίνονται χαμένα για την ανθρωπότητα, συμβαίνει κάτι το καταπληκτικό: Αυτό που δεν καταφέρνουν οι άνθρωποι με την τεχνολογία και την εξυπνάδα τους, επιτυγχάνουν μόνο με την παρουσία τους οι μικροσκοπικοί μικροοργανισμοί που υπάρχουν σε ολόκληρη τη Γη. Οι μικροοργανισμοί, στους οποίους ο άνθρωπος έχει ανοσία, αποδεικνύονται για τους εξωγήινους κατακτητές θανάσιμοι και έτσι η Γη ελευθερώνεται και η ανθρωπότητα σώζεται.

Αυτή η κλασική ιστορία συγκίνησε τον κόσμο και διασκευάστηκε άπειρες φορές λαμβάνοντας τη μορφή άλλοτε μυθιστορήματος, άλλοτε κινηματογραφικής ταινίας ή μίνι τηλεοπτικής σειράς και άλλοτε θεατρικού μιούζικαλ. Ετσι, έπειτα από τόσες διασκευές, "Ο Πόλεμος των Κόσμων" εμφανίζεται -επιτέλους!- και σε μορφή παιχνιδιού στρατηγικής, για να μπορέσουμε να γίνουμε και εμείς οι ίδιοι μίζερα θύματα ή ανελέητοι κατακτητές στα πρόσωπα των ανθρώπων και των Αρειανών αντίστοιχα, με τη μόνη διαφορά ότι τώρα μπορούν οι μεν Αρειανοί να καταλάβουν πράγματι τη Γη και να μην αφανιστούν από τους μικροοργανισμούς, οι δε άνθρωποι να κερδίσουν τον πόλεμο χωρίς τη βοήθεια των μικροοργανισμών.



Οι Αρειανοί καταστρέφουν ένα command post των humans.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως θα καταλάβατε από την εισαγωγή, στο παιχνίδι μπορείτε να επιλέξετε να πάρετε το μέρος είτε των ανθρώπων είτε των Αρειανών. Πρωταρχικός στόχος των humans είναι η καταστροφή της κεντρικής βάσης των Αρειανών στη Γη, η οποία βρίσκεται στα Grampian Mountains της Σκωτίας, ενώ των Αρειανών η καταστροφή της κεντρικής βάσης των humans, η οποία βρίσκεται στο Λονδίνο. Σημειωτέον ότι το παιχνίδι έχει φτιαχτεί με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι διαφορετικό με κάθε παράταξη. Ετσι αυτός που θα παίξει και θα τερματίσει το παιχνίδι με τη μία δεν θα βαρεθεί να το τερματίσει και με την άλλη. Αν λοιπόν ξεκινήσετε το παιχνίδι με τους humans, θα πρέπει να εκμεταλλευτείτε την αριθμητική υπεροχή σας έναντι των εξωγήινων για να καταφέρετε να το τερματίσετε, ενώ αν θέλετε να το τερματίσετε με τους Martians, θα πρέπει να αξιοποιήσετε σωστά την καταπληκτική τεχνολογία σας και τις special abilities που διαθέτετε. Εκτός αυτών όμως, τα random events στο "The War of the Worlds" είναι άφθονα, οπότε, ακόμα και αν αποφασίσετε να το ξαναπαίξετε με την ίδια πλευρά, είναι σίγουρο ότι και σε αυτή την περίπτωση θα είναι αρκετά διαφορετικό. Τα units κάθε παράταξης είναι πολλά και ποικίλλουν σε ικανότητες και εργασίες: Από την πλευρά των humans, εκτός από απλά τανκ και ναυαρχίδες, θα δείτε μηχανήματα που σκάβουν κάτω από το έδαφος ή ακόμα και μέσα στο νερό, προκειμένου να αιφνιδιάσουν τον αντίπαλό τους, ενώ από την πλευρά των Martians θα συναντήσετε -εκτός από τις επιβλητικές μηχανές με τα laser- τηλεπαθητικούς εξωγήινους που ελέγχουν το μυαλό τον ανθρώπων, οχήματα που μεταφέρουν βόμβες που προκαλούν υπόγεια κύματα, ιπτάμενες μηχανές και πολλά άλλα ακόμα. Ας περάσουμε όμως στο χειρισμό του παιχνιδιού.



Mars Attacks!!!

Οι βασικές οθόνες του "The War of the Worlds" είναι δύο: η Warmap και η Battlemap. Η Warmap είναι ο χάρτης στον οποίο ξεκινά το παιχνίδι και όπου γίνονται οι περισσότερες κινήσεις σας. Αναπαριστά το χάρτη της Βρετανίας του 1894 και είναι χωρισμένος σε πόλεις για τους humans ή sectors για τους Αρειανούς. Ξεκινώντας, κάθε παράταξη έχει κάποιους sectors με το μέρος της, στους οποίους έχει ήδη τουλάχιστον ένα Command Post ή Comms Centre (στην περίπτωση των Αρειανών) και ίσως περισσότερα κτίρια. Στην επάνω δεξιά πλευρά του Warmap υπάρχει ένα ρολόι που δείχνει το χρόνο στον οποίο βρίσκεστε. Στο ίδιο ρολόι υπάρχει μία μπάρα. Οταν την κουνάτε αριστερά-δεξιά, ελαττώνει ή αυξάνει τη ροή του χρόνου, ρυθμίζει δηλαδή το χρόνο παιχνιδιού που περνά σε real time χρόνο. Φυσικά, αν βάλετε την μπάρα τέρμα αριστερά, μπορείτε να σταματήσετε εντελώς το χρόνο. Στην κάτω δεξιά πλευρά, τώρα, υπάρχει ένα άλλο παράθυρο με τέσσερα κουμπιά, ενώ από κάτω εμφανίζεται ένας minimap. Το πιο πάνω κουμπί ανοίγει τη Research Screen. Σε αυτή βλέπετε πληροφορίες για όλα τα units που μπορείτε να παρασκευάσετε καθώς και τα προαπαιτούμενα units και της τεχνολογίες που πρέπει να κάνετε research για να έχετε τη δυνατότητα πρόσβασης στις πιο εξελιγμένες μονάδες. Σε κάθε επιλογή στην οποία μπορείτε να κάνετε research υπάρχει ένδειξη του χρονικού διαστήματος που θα διαρκέσει. Τα επόμενα τρία κουμπιά είναι ταξινομημένα σε οριζόντια σειρά και οδηγούν από αριστερά προς τα



Στο πεδίο της μάχης.

δεξιά στις επιλογές Unit View, Construction View και Resource view. Αν έχετε επιλέξει τη Unit View, θα δείτε όσα units σας μπορούν να κινηθούν. Η Construction View, τώρα, δείχνει όλα τα κτίρια που βρίσκονται στις περιοχές σας. Από εδώ, αν έχετε αναθέσει σε κάποιο κτίριο την κατασκευή ενός μηχανήματος, μπορείτε να δείτε σε ποιο

RESOURCES

Με τα units που ακολουθούν παράγετε πρώτες ύλες.

HUMANS	MARTIANS
 Steel Refinery	 Copper Forge
 Coal Mine	 Human Farm
 Oil Refinery	 Heavy Element Facility

στάδιο βρίσκεται η κατασκευή του, με λίγα λόγια το χρόνο που χρειάζεται ακόμα για να ολοκληρωθεί. Τον τρόπο κατασκευής κτιρίων αλλά και μηχανημάτων θα δείτε στη συνέχεια, εκεί όπου περιγράφεται ο Battlemap. Το Resource View δείχνει το απόθεμα σε πρώτες ύλες που υπάρχει σε κάθε sector. Οι πρώτες ύλες για κάθε παράταξη είναι διαφορετικές: Ατσάλι, κάρβουνο και λάδι για τους humans και αίμα, χαλκός και βαριά στοιχεία για τους Αρειανούς. Τέλος, ο Minimap δείχνει ολόκληρο το χάρτη σε σμίκρυνση. Μάλιστα, κάνοντας κλικ σε αυτόν, μπορείτε να οδηγηθείτε σε όποιο σημείο θέλετε.

Σε περίπτωση που θέλετε να κατασκευάσετε ένα νέο κτίριο ή ένα νέο μηχάνημα σε μία από τις βάσεις σας, θα πρέπει να μπείτε στην οθόνη του Battlemap, ο οποίος δεν είναι τίποτε άλλο από ένα close-up κάποιας βάσης σας. Στη συνέχεια, διαλέγοντας συγκεκριμένα units, έχετε τη δυνατότητα να κατασκευάσετε κτίρια, φράχτες, αμυντικά συστήματα και μηχανήματα. Μέσω αυτής της οθόνης θα κανονίσετε όπως επιθυμείτε τη διαρρύθμιση της βάσης σας, διαλέγοντας πού θα χτίσετε τι. Εκτός όμως από έναν τρόπο οικοδόμησης των units σας, ο Battlemap είναι και κάτι παραπάνω: Κάθε φορά που επιτίθεστε σε έναν εχθρικό sector ή κάποιο αντίπαλο unit εισβάλλει σε δικό σας, οδηγείστε σε αυτόν. Εκεί διεξάγεται η μάχη μεταξύ των δικών σας και των εχθρικών units, το αποτέλεσμα της οποίας θα καθορίσει ποιος θα είναι ο κάτοχος του sector. Οπως και στον Warmap, έτσι και στον Battlemap υπάρχει ένας Minimap που σας οδηγεί σε όποιο σημείο του χάρτη θέλετε. Σε αυτόν τα human units φαίνονται σαν κίτρινες κουκκίδες ενώ των Αρειανών σαν κόκκινες. Πάντως, για να καταφέρετε να τερματίσετε το παιχνίδι, θα πρέπει να μάθετε να χρησιμοποιείτε πάρα πολύ καλά και τους δύο βασικούς maps, καθώς και όλα τα επιμέρους χαρακτηριστικά τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Από τεχνικής πλευράς, το "War of the Worlds" έχει να προσφέρει πολλά. Τα γραφικά (κυρίως στον Battlemap) με άφησαν έκπληκτο. Αν έχετε διαβάσει το βιβλίο, θα νιώσετε την ίδια έκπληξη μόλις δείτε τον τρόπο με τον οποίο έχουν σχεδιαστεί τα units των Αρειανών. Ολα είναι βασισμένα στον τρόπο περιγραφής των units στο βιβλίο. Πράγματι έχει γίνει εξαιρετικά προσεγμένη δουλειά. Τα χρώματά τους τούς αρμόζουν τέλεια, ενώ οι κινήσεις που εκδηλώνουν τα κινούμενα units είναι θαυμάσιες. Από την πρώτη κιόλας στιγμή, εντυπωσιάστηκα από τον τρόπο που περπατάνε οι μηχανές των Αρειανών καθώς και από τις ακτίνες που βγάζουν για να καταστρέψουν αντίπαλα units. Ομως, και τα γραφικά των κτιρίων είναι το ίδιο όμορφα σχεδιασμένα. Το μόνο σημείο των γραφικών που ίσως δεν είναι στο επιπε-

Οι σκηνές του πλανήτη Αρη από την εισαγωγή των Martians είναι εκπληκτικές. Σε αυτό έχει βάλει το χεράκι της και η ίδια η NASA, αφού προμήθευσε τους κατασκευαστές του "War of the Worlds" με φωτογραφικό υλικό από τον Αρη.

TO WAR OF THE WORLDS ΣΤΟ INTERNET




Ο κεντρικός τίτλος του παιχνιδιού.



Το παιχνίδι διαθέτει και την επιλογή που σας επιτρέπει να ακούσετε τα μουσικά κομμάτια του μέσω ειδικής οθόνης.

SPECIAL ABILITIES

HUMANS:

- **Submerging/Tunneling:** Επιτρέπει στα units σας να κυκλοφορούν κάτω από τη Γη σκάβοντάς την.
- **Explosives:** Καταστρέφουν τα πάντα μέσα σε μία αρκετά μεγάλη διάμετρο.

MARTIANS:

- **Black Dust:** Κάνει τους εχθρούς σας να πνίγονται.
- **Awe:** Παραλύει τους εχθρούς σας.
- **Scare:** Κάνει τους εχθρούς σας να υποχωρήσουν.
- **Control Brain:** Για ένα μικρό χρονικό διάστημα οι εχθροί σας επιτίθενται ο ένας στον άλλο.
- **Scan:** Ψάχνει την περιοχή για οποιαδήποτε κρυμμένα objects (mines κ.λπ.).
- **Shock Bombs:** Δημιουργούν ηχητικά κύματα που προκαλούν damage σε υπόγεια και υποθαλάσσια units.
- **Energy Pulse:** Προκαλούν damage σε units που βρίσκονται κάτω από τη Γη (βλ. tunneling).
- **Infiltrate:** Καταλαμβάνετε ένα εχθρικό command post και βλέπετε τις θέσεις ορισμένων αντιπάλων σας.

WAR OF THE CHEATS

Ο τίτλος είναι αρκετά δύσκολος. Αυτά τα cheats σίγουρα θα σας βοηθήσουν. Απλώς πληκτρολογήστε τα οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού.

icomeback: Κάνετε όλα τα researchable items researched.
youlikeit: Ανεβάζει το efficiency των βάσεών σας στο 100%.
atchooo: Καταστρέφει όλα τα martian units (λειτουργεί μόνο στον Battlemap).
punyhumans: Καταστρέφει όλα τα human units (λειτουργεί μόνο στον Battlemap.)


Η Research Screen των Αρειανών.

δο που θα έπρεπε είναι τα backgrounds στον Battlemap. Αν και ομολογουμένως είναι αρκετά καλά σχεδιασμένα και φέρουν το τρισδιάστατο στοιχείο (βουνά, λόφοι), είναι κάπως μουντά. Κατά τη γνώμη μου θα μπορούσαν να είχαν σχεδιαστεί πολύ καλύτερα, κυρίως οι θάλασσες. Ωστόσο, θετικό στοιχείο των backgrounds αποτελούν οι εναλλαγές καιρού που υποστηρίζει ο τίτλος. Μπορείτε λοιπόν να παίξετε σε τοπία γεμάτα ομίχλη ή τοπία στα οποία βρέχει ή χιονίζει. Εκτός αυτού, ανάλογα με την ώρα έναρξης μίας μάχης, στον Battlemap βλέπετε τον ανάλογο φωτισμό. Με άλλες λέξεις, αν μία μάχη ξεκινήσει ντάλα μεσημέρι, το τοπίο θα είναι ηλιόλουστο, ενώ αν διεξαχθεί μέσα στη νύχτα, ο φωτισμός θα είναι σχεδόν ανύπαρκτος (σε ανεκτά επίπεδα βέβαια). Τέλος, ακόμα ένα ισχυρό ατού του παιχνιδιού είναι τα βίντεο που περιέχει. Τα γραφικά τους αγγίζουν το τέλειο. Οι σκηνές του πλανήτη Αρη από την εισαγωγή των Martians είναι εκπληκτικές. Σε αυτό έχει βάλει το χεράκι της και η ίδια η NASA, αφού προμήθευσε τους κατασκευαστές του "War of the Worlds" με φωτογραφικό υλικό από τον Αρη. Τα βίντεο, λοιπόν, είναι σε γενικές γραμμές εξαιρετικά και μεγάλης διάρκειας, αν όμως ήταν περισσότερα, πιστεύω πως κανείς δεν θα είχε πρόβλημα. Ας εξετάσουμε όμως και τον ήχο.

Τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού δεν θα μπορούσαν -κατά τη γνώμη μου- να αποδοθούν καλύτερα. Οι φωνές των units, οι επιθέσεις, οι εκρήξεις, οι ήχοι των φυσικών χώρων έχουν δημιουργηθεί τέλεια και το αποτέλεσμα που φτάνει στα αυτιά μας είναι πέρα για πέρα ατμοσφαιρικό. Σε αυτό βέβαια συμβάλλει και το ότι ο ήχος είναι dolby surround. Ναι, καλά διαβάσατε. Την καταπληκτική ποιότητα ήχου που ακούγαμε παλιότερα στους κινηματογράφους (προτού βγει το DTS) τώρα μπορούμε να απολαύσουμε και στο "War Of the Worlds". Η μουσική του παιχνιδιού τώρα είναι τέλεια! Σημειώστε δε ότι τα μουσικά κομμάτια που συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι, αν και δεν είναι πολλά, είναι τέλεια σε ποιότητα ήχου και παρμένα από τη musical έκδοση του "Ο Πόλεμος των Κόσμων". Μου άρεσαν μάλιστα τόσο, που -να φανταστείτε- τα έγραψα σε κασέτα, ενώ σκέφτομαι να αγοράσω το soundtrack της musical έκδοσης. Οπως βλέπετε, το "War of the Worlds" από τεχνικής άποψης είναι άψογο.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Εν κατακλείδι, το "War of the Worlds" είναι ένα πολύ καλό strategy που έχει να προσφέρει άφθονες ευχάριστες ώρες διασκέδασης σε οποιονδήποτε gamer. Αν και το επίπεδο δυσκολίας του είναι λίγο πιο πάνω από το μέσο, σίγουρα θα σας εντυπωσιάσει και θα σας μαγέψει. Οσοι μάλιστα από εσάς έχετε διαβάσει και το βιβλίο ή έχετε δει κάποια από τις ταινίες πιθανότατα θα το αγαπήσετε τόσο που θα το έχετε σε ξεχωριστή θέση μέσα στην καρδ... εεε στη συλλογή σας. Αναμφίβολα κάτι το διαφορετικό.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	95

96



Οι fans της επιστημονικής φαντασίας οφείλουν να το δουν οπωσδήποτε.


Προσοχή στις βάσεις σας!

ΤΑ 3 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ VIEWS ΤΟΥ WARMAP


Unit View


Construction View


Resource View

Starshot

Δεν βρίσκω ενδιαφέρον στο να πηγαίνω στο τσίρκο, πόσο μάλλον στο να είμαι ιδιοκτήτης του, αφού θα πρέπει να φωνάζω άλλους να έρθουν να δουν τις παραστάσεις. Αν προσθέσω το γεγονός ότι ως ιδιοκτήτης δεν έχω κανέναν τρόπο διαφυγής από αυτό το μέρος, δεν θέλω ούτε να το σκέφτομαι.

του Γιάννη Κωστάκη
colywn@compulink.gr

Ο Starcash -ωραίο όνομα- είναι ο κακός ιδιοκτήτης ενός Διαστημικού Τσίρκου που φέρεται άσχημα στο πλήρωμά του. Βέβαια, δεν τον αδικώ στην κατάστασή του και πιστεύω πως, αν ήμουν στη θέση του, μπορεί να έκανα το ίδιο. Εκτός του ότι είναι κλειδωμένος στο control room του σκάφους του, χωρίς καμία πόρτα γύρω γύρω, με μόνη παρέα κάποιους συμβούλους-ρομπότ, πρόσφατα σχεδόν όσα του ανήκαν έχουν καταστραφεί και κινδυνεύει άμεσα με χρεοκοπία. Κάτι πρέπει να γίνει γρήγορα, αλλιώς τον βλέπω ρακοσυλλέκτη του διαστήματος.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

"Άκουσε, Willfall, θα πας να ανακαλύψεις ποιος μας κατέστρεψε και μάλιστα γρήγορα" λέει ο Starcash σε έναν από τους συμβούλους του.

"Εχμ, μήπως υπάρχει κανείς άλλος διαθέσιμος;" (την απάντηση φαντάζομαι τη μαντέψατε). "Τουλάχιστον ας πάρω μαζί μου τον Starshot που έχει τη δύναμη να μετακινεί τ' άστρα και έτσι μπορεί να καταστρέψει τους εχθρούς μας".



Το κακό αφεντικό. Οχι, δεν είναι ο αρχισυντάκτης!

ΤΑ ΚΑΛΑ ΠΑΙΔΙΑ

Ο Starshot μεγάλωσε αρχικά ώστε να γίνει ένας Starcrusher, ένα άβουλο ον σε μια στρατιωτική ακαδημία, ικανό να χρησιμοποιεί τις δυνάμεις του ώστε να αλλάζει την πορεία των άστρων, με μόνο στόχο αυτούς που έχει εντολή να καταστρέψει. Εκείνος όμως από την αρχή έδειχνε άλλη στάση (δεν του άρεσε -βλέπετε- να καταστρέφει ζωντανά όντα όπως οι άλλοι) και σύντομα οι ανώτεροι τον κατέταξαν στους ανώμαλους, σε αυτούς που πρέπει να ξεφορτωθούν προτού συνεχιστεί ο εξευτελισμός του πλανήτη τους. Εκείνη την περίοδο ο Starcash με το τσίρκο του περνούσε από τα πέριξ και αποφάσισε ότι ο νεαρός ήταν ό,τι καλύτερο για τις παραστάσεις του. Ο Starshot είναι ένας άτακτος, αεικίνητος νεαρός, που δεν μπορεί να σταθεί ούτε λεπτό ήσυχος. Τις περισσότερες φορές είναι δημόσιος κίνδυνος, αλλά κατά βάθος έχει καλά αισθήματα.

Ο Willfall είναι το ρομπότ που στάλθηκε μαζί με τον Starshot να εξερευνήσει ποιος ή τι προξένησε τη ζημιά στο αφεντικό τους. Σιχαίνεται τη σκέψη ότι κάποιος μπορεί να τον πετάξει στο... Recycle Bin και προσπαθεί να κλέψει ανταλλακτικά



Γιάχουου! Πετάω στ' άστρα...

από τα άλλα ρομπότ.

Ο Willfly είναι το κατοικίδιο του Starshot. Είναι πολύ ενεργητικό και έχει βοηθήσει το φίλο του πάμπολλες φορές σε δύσκολες καταστάσεις.

ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΠΑΙΔΙΑ

Ο Starcash είναι -όπως προαναφέραμε- ο ιδιοκτήτης του Διαστημικού Τσίρκου όπου δουλεύει ο πρωταγωνιστής μας. Η ιστορία του μας είναι μάλλον αδιάφορη. Το μόνο που μας ενδιαφέρει είναι το απότομο του χαρακτήρα του και το ότι φέρεται άσχημα στους υπαλλήλους του.

Ο Captain Nobrakes είναι ο πιλότος του Διαστημικού Τσίρκου. Το πώς βρέθηκε εκεί είναι μια τραγική ιστορία. Πρώην πιλότος στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, πιάστηκε και έγινε πειραματόζωο σε πειράματα κρυογενικής από τους αντιπάλους του. Στάλθηκε στο διάστημα παγωμένος, όπου ύστερα από πολύ καιρό σώθηκε από το Διαστημικό Τσίρκο. Τώρα το πιλοτάρει χωρίς καν να ξέρει πώς, αν δε συμβεί κάτι στραβό, πατάει όποιο κουμπί βρει μπροστά του.

Ο Wolfgang von Ravel είναι ορκισμέ-



Από αριστερά προς τα δεξιά: Willfall, Starshot, Willfly.



Ει, μωρό! Τι κάνεις το βράδυ;



Σας αρέσει η Ελλάδα, μις;

νος εχθρός του Διαστημικού Τσίρκου και ο ιδιοκτήτης του Virtua Circus. Είναι σίγουρο ότι πίσω από τις διάφορες καταστροφές που συμβαίνουν στον Starcash κρύβεται εκείνος - ή μήπως όχι;

ΤΟ GAMEPLAY

Αφού μάθαμε ποιους αντιπροσωπεύουμε, ας δούμε τι είναι αυτό το παιχνίδι τέλος πάντων. Πρόκειται για ένα 3D arcade game, μια φιλόδοξη παραγωγή της Infogrames στα πρότυπα που χάραξαν τα παιχνίδια σε κονσόλες όπως το Mario 64, το Banjo-Kazooie ή το Spyro the Dragon. Ο ήρωας πρέπει να ταξιδέψει σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον, να τρέξει, να συλλέξει bonuses και power ups και να σκοτώσει εχθρούς. Συνολικά στο Starshot θα πρέπει να ταξιδέψετε σε εφτά πλανήτες, προκειμένου να ψάξετε και να βρείτε τους πιο παράξενους τύπους με σκοπό να έρθουν να δουλέψουν στο Διαστημικό Τσίρκο (ταυτόχρονα να το σώσουν από τη χρεοκοπία). Προσοχή όμως! Ο κακός Wolfgang von Ravel και οι υποτακτικοί του έχουν βάλει μοναδικό στόχο την καταστροφή σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ, ΗΧΟΣ, ΓΕΝΙΚΑ

Στην αρχή, όταν πήρα το Starshot για review ήμουν αρκετά διστακτικός. Είναι γνωστό ότι δεν μου πολυαρέσουν τα καινούρια παιχνίδια στο PC, γιατί στερούνται gameplay, με ελάχιστες εξαιρέσεις. Επιπλέον κάτι που δεν μπορώ να χωνέψω είναι ότι πολλά από αυτά τα παιχνίδια, αν δεν υπολογίσουμε τις απαιτήσεις τους (αναγκαστικά θα τις αποκτήσουμε κάποια στιγμή, αν δεν τις έχουμε ήδη), πιάνουν τρελό χώρο στο σκληρό δίσκο, μετά θέλουν uninstall, μένουν κάποιες ξέμπαρκες .dll και γενικώς κάνουν ένα μικρό μπάχαλο το σύστημα. Γι' αυτό προτιμώ τις κονσόλες. Βάζεις, βρε παιδί μου, το CD στο PSX και ούτε crash, ούτε φόρτωμα, ούτε τίποτα. (Καλά, μπορεί να είμαι κολλημένος, αλλά κάπου βαθιά ξέρω ότι συμφωνείτε μαζί μου). Ετσι, με βαριά καρδιά πήρα το Starshot. Πήγα σπίτι και άρχισα να διαβάζω το manual. Εγκατάσταση: Βάλτε το CD στο drive και αυτό ήταν. Τι; Μήπως δεν διάβασα καλά; Μήπως μου έδωσαν από το περιοδικό CD για PSX και δεν το κατάλαβαν; Μπααα....Μη μπορώντας να πιστέψω αυτό που διάβαζα, ακολούθησα τις οδηγίες. Οντως με το που έβαλα το CD δεν χρειάστηκε να κάνω καμία εγκατάσταση. Το παιχνίδι έτρεχε κανονικά και με το νόμο. Περίφημα λεω! Για να δούμε παρακάτω. Αναφέρει ότι θέλει 3Dfx κάρτα. Καλά, δεν πειράζει έχουμε. Για να δούμε γραφικά. Χμ! Αψογα! Πολύ καλή δουλειά. Οι Γάλλοι -αν μη τι άλλο- φτιάχνουν πάντα παιχνίδια με καταπληκτικά γραφικά. (Μπορεί να μην τους χωνεύω, αλλά πρέπει να είμαστε αντικειμενικοί.) Η κίνηση; Πολύ ομαλή. Σημειώστε εδώ ότι ανάλογα με το σύστημά σας έχετε τη δυνατότητα να μικρύνετε ή να μεγαλώσετε την ανάλυση του display και αυτό μπορεί να βελτιώσει πάρα πολύ το overall performance. Οσο για τον ήχο, και εδώ τα πράγματα δεν με απογοήτευσαν. Κάθε πλανήτης έχει το δικό του μουσικό μοτίβο, ενώ είναι απόλαυση να ακούς τους διάλογους της εισαγωγής μεταξύ του Starcash και του πληρώματός του. Τα ηχητικά εφέ έχουν πολλή πλάκα και σε γενικές γραμμές έμεινα πάρα πολύ ευχαριστημένος. Εύγε στην Infogrames για την πολύ καλή δουλειά που έχει κάνει σε όλους τους τομείς.





Τι; Θα με βάλετε στο "PC Master";



Ουάου!! Σας αγαπώ...

ΕΤΑΙΡΙΑ

INFOGRAMES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Χωρίς 3D acceleration card: IBM PC Pentium 200 MMX
Με 3D acceleration card: IBM PC Pentium 133 MHz, 3Dfx card, 32MB RAM, DirectX 5, CD-ROM 8x, 16bit SoundBlaster ή συμβατή κάρτα ήχου, SVGA κάρτα γραφικών, Win9x, προαιρετικά game pad ή joystick

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το παιχνίδι μας προσέφερε η Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20 Μοσχάτο, τηλ.: 9480000

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	89

94



Πολύ ευχάριστο και διασκεδαστικό. Αφήστε που δουλεύει από το CD.

PC

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

PREMIER MANAGER 99

REVIEWER	ΗΛΙΑΣ ΚΑΦΟΥΡΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	78%

Οπως μπορεί να αντιληφθεί κάποιος, τα παιχνίδια manager αποκτούν ολοένα μεγαλύτερη απήχηση στους gamers. Ως γνωστόν, ο βασιλιάς του χώρου αυτού είναι αναδιαμφισβήτητα το Championship Manager 3, ενώ, όπως είναι φυσικό, δεν λείπουν και οι προσπάθειες από άλλες εταιρίες, προκειμένου να πάρουν και αυτές κάποιο μερίδιο από την πίτα. Οσα παιχνίδια είχα την ευκαιρία να δω μέχρι τώρα (βλ. προηγούμενα τεύχη) ήταν τουλάχιστον απογοητευτικά. Φαίνεται όμως πως το Premier Manager 99 ξεφεύγει από αυτή την κατάσταση και διεκδικεί και αυτό τμήμα από το προαναφερθέν μερίδιο.



Το εντυπωσιακότερο στοιχείο που διαθέτει το εν λόγω παιχνίδι είναι σίγουρα τα εκπληκτικά γραφικά του, τα οποία (σε ένα καλό σύστημα) μερικές φορές δίνουν στον παίκτη την αίσθηση ότι παρακολουθεί έναν αγώνα από την τηλεόραση. Επιπλέον, η μετάδοση του αγώνα συνοδεύεται από πλούσια ηχητικά εφέ. Μπορείτε να επιλέξετε ακόμη και το πώς θα δείτε κάθε αγώνα. Ετσι, έχετε τη δυνατότητα να δείτε ολόκληρο το παιχνίδι -τη διάρκεια του οποίου θα έχετε προκαθορίσει εσείς-, να δείτε μόνο τις καλύτερες φάσεις (highlights), να παρακολουθήσετε την εξέλιξη μέσα από text και, τέλος, να δείτε κατευθείαν το τελικό αποτέλεσμα. Ανάλογα ρυθμίζετε και την ποιότητα του ήχου και των γραφικών. Η database είναι αρκετά μεγάλη και περιέχει σχεδόν όλες τις γνωστές ομάδες ανά τον κόσμο και τους παίκτες που αυτές διαθέτουν. Το factfile κάθε παίκτη περιέχει αναλυτικά στοιχεία για το άτομό του και για τους περισσότερους παίκτες της Premier League συνοδεύεται από μία φωτογραφία τους. Φυσικά, θα πρέπει να διαλέξετε τους σωστούς συνεργάτες προκειμένου να οδηγήσετε την ομάδα σας στο στόχο της (οι στόχοι κάθε ομάδας καθορίζονται στο ξεκίνημα της σαιζόν).



Το interface είναι αρκετά απλό και μπορείτε εύκολα να ρυθμίσετε τις προτιμήσεις σας, όπως επιλογή προσωπικού, δημιουργία τακτικών, ρυθμίσεις για την προπόνηση των παικτών, μεταγραφές. Το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι πως διαθέτει μόνο αγγλικό πρωτάθλημα! Ειδικά σε σχέση με τα 15 πρωταθλήματα του CM3, δεν μπορεί να γίνει καμία σύγκριση σε αυτό τον τομέα. Ακόμη, δεν έχει τόσο μεγάλο βάθος χαρακτηριστικών και στατιστικών όσο εκείνο των παικτών του CM3.

Πάντως σε γενικές γραμμές το Premier Manager 99 αποτελεί μια καλή -ίσως την καλύτερη- εναλλακτική πρόταση, αν θέλετε να ξεκολλήσετε και λίγο από το "Βασιλιά" (μη μου πείτε πως δεν ξέρετε για ποιον τίτλο μιλάω), αφού έχετε ήδη περάσει μαζί του περίπου τόσες ώρες όσες και οι ώρες μελέτης όταν ήσαστε υποψήφια θύματα... εεε... φοιτητές.

REDLINE

REVIEWER	ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΕΛΛΟΥΝΤΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	80%

Το Redline είναι ένα αμάλγαμα μεταξύ Doom-clones και παιχνιδιών του στυλ του Carmageddon. Υπάρχουν περισσότερα από 10 διαφορετικά οχήματα στα οποία μπορείτε να επιβιβαστείτε και το καθένα έχει τα δικά του, διαφορετικά όπλα και χαρακτηριστικά. Ετσι, άλλα οχήματα μπορεί να ρίχνουν ρουκέτες, άλλα σφαίρες, ενώ άλλα ακτίνες πλάσματος. Φυσικά, υπάρχουν και μερικά οχήματα που συνδυάζουν όλα αυτά τα είδη όπλων. Ο χειρισμός τους είναι απλός, αλλά περιέχει και μερικές ειδικές μανούβρες, όπως η στροφή μέσω χειρόφρενου, η οποία θα σας φανεί -ακόμα και από τις πρώτες πίστες- πολύ χρήσιμη. Το μόνο που ίσως να μη σας αρέσει σε αυτό το μέρος του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι το αυτοκίνητο είναι τρωτό μόνο στις σφαίρες των αντιπάλων σας. Για παράδειγμα, αν πάρετε φόρα και πέσετε πάνω σε έναν τοίχο με αυτό, το μόνο που θα κάνετε είναι ένα φυσιολογικό γκελ, χωρίς να πάθετε ούτε μία γρατσουνιά.



Το λοιπό μέρος του παιχνιδιού, τώρα, δεν θα σας ενθουσιάσει και τόσο. Καταρχήν, τα όπλα που μπορείτε να συλλέξετε είναι όλα κλασικά (machine gun, grenade launcher, rocket launcher, shotgun κ.τ.λ.), εκτός ίσως από το όπλο κοντινής εμβέλειας, που είναι ένα ειδικό ηλεκτρικό πριόνι δύο χειρών. Εκτός αυτού, γενικά σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού δεν έχει προσεχθεί και πολύ καλά η engine. Πολλές φορές καθώς παίζετε πεζοί, υπάρχει περίπτωση να κολλήσετε μέσα σε έναν τοίχο ή να πέσετε σε ένα μαύρο κενό μέσο από ένα πάτωμα και γενικά να μην μπορείτε να κάνετε τίποτα για να ξεφύγετε από αυτές τις καταστάσεις παρά μόνο να αυτοκτονήσετε (υπάρχει και αυτή η επιλογή στο παιχνίδι). Ετσι, αναγκάζεστε να ξεκινήσετε τη συγκεκριμένη αποστολή από την αρχή (ή να χάσετε πολύτιμο χρόνο, κάνοντας load ένα save σας).

Τέλος, στον τεχνικό τομέα, το παιχνίδι θα μπορούσαμε να πούμε ότι κυμαίνεται σε μια μέση (προς καλή) κατάσταση. Ο ήχος του, αν και αρκετά καλός, δεν έχει τίποτα το πρωτότυπο να επιδείξει, ενώ η μουσική του είναι μέτρια. Τα γραφικά είναι σχετικά καλά, με όμορφες τοποθεσίες και καλοσχεδιασμένους εχθρούς. Το μόνο που με ξένισε σε αυτά είναι η κίνηση των εχθρών, κυρίως όταν αυτοί πεθαίνουν. Μπορείτε να καταλάβετε τι εννοώ εφόσον παίξετε το Turok 2 ή το Sin.

Γενικά, αν είστε fans των action games και θέλετε να παίξετε το Carmageddon και κάποιο άλλο Doom-style παιχνίδι, μπορείτε να κερδίσετε χρόνο και χρήμα αγοράζοντας το Redline, αφού είναι 2 σε 1. Οι υπόλοιποι προτιμήστε κάποιον από τους τίτλους στους οποίους έχουν γίνει αναλυτικά reviews στο "PC Master".

VIRTUAL DEEP SEA FISHING

REVIEWER	ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΩΣΤΑΚΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	80%

Βρε μανία και αυτή με το ψάρεμα, ε; Τι με έχει πιάσει και εγώ δεν ξέρω. Οχι, μάλλον ξέρω, αλλά τέλος πάντων. Για όσους δεν γνωρίζουν, τους παραπέμπω σε προηγούμενο τεύχος, όπου είχα εξηγήσει για τον κολλητό μου, που είναι μανιώδης ψαράς από 10 χρονών. Μία από τις προηγούμενες ημέρες, λοιπόν, πάω στο μαγαζί του και με στόμφο μου ανακοινώνει την απόκτηση του Virtual Deep Sea Fishing της Taff System (copyright 1999). "Καλά" λέω "αν είναι σαν το προηγούμενο που μου είχες δείξει, να λείπει το βύσσινο" (σ.σ.:είχε πάρει 20%). Και όμως, το εν λόγω παιχνίδι καμία σχέση δεν είχε με το προηγούμενο. Μιλάμε για κλάσεις ανώτερο. Αρχικά το παιχνίδι ασχολείται με την προσομοίωση ενός τουρνουά ψαρέματος μεγάάάάλων ψαριών, όπως λευκοί καρχαρίες, blue/black/white marlins, τόνοι, ξιφίες κ.ά. Δεύτερον, είναι άκρως προσεγμένο, σοβαρό (όχι, δεν έχει Ντόλι Πάρτον πάλι, ούτε χαζούς Αμερικανούς να χαίρονται) και θα προκαλέσει τα αντανακλαστικά σας σε μεγάλο βαθμό. Ο κολλητός μου, δε, έχει τόσο εθιστεί, ώστε πολλές φορές προτιμά να ψαρεύει στον υπολογιστή του παρά με τον κλασικό τρόπο. Αν νομίζετε ότι γλίτωσα όμως, πλανάστε πλάνη οικτρά , καθώς με τραβά και στο μαγαζί του (εκεί είναι ο υπολογιστής) για ψάρεμα. Δεν μου έφταναν τα ξενύχτια στη θάλασσα, έχω τώρα και επιπρόσθετα σε εσωτερικούς χώρους. Είχε πάει 4:00 το πρωί, θυμάμαι μια φορά, και είχα κοιμηθεί όρθιος στην καρέκλα. Με σκούνταγε δυνατά να ξυπνήσω λέγοντας: "Αντε, ρε, κοιμήθηκες μέσα στη βάρκα;". Για τέτοιο εθισμό μιλάμε.



Τα γραφικά του τίτλου είναι πολύ καλά και προσεγμένα, ενώ υποστηρίζονται και 3D accelerator cards. Ο ήχος κινείται σε ανεκτά επίπεδα, αφού στο μέσο του πελάγους κάπου στην Ταϊλάνδη, όπου ψαρεύετε (ή οπουδήποτε στον κόσμο έχετε επιλέξει), τι θα θέλατε να ακούτε; Μήπως New Kids On The Block; Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ δύο modes παιχνιδιού: το Fishing Trip, όπου ψαρεύετε just for the fun of it, και το Tournament, όπου λαμβάνετε μέρος σε διάφορα τουρνουά με σκοπό την κατάταξη του ονόματός σας μεταξύ των καλύτερων του κόσμου. Και τα δύο modes είναι πολύ ρεαλιστικά και το AI του υπολογιστή είναι άψογο. Πράγματι έχει καταφέρει να προσομοιώσει σχεδόν τέλεια ακόμα και τη συμπεριφορά των ψαριών προτού πιαστούν στα δολώματα ή τις αντιδράσεις τους ανάλογα με το δόλωμα (μην περιμένετε να τσιμπήσει ξιφίας με ψωμοτύρι).

Γενικά πρόκειται για το καλύτερο, μέχρι στιγμής τουλάχιστον, παιχνίδι στην κατηγορία του και απευθύνεται στους πωρωμένους. Αν πιστεύετε ότι ανήκετε στην ανωτέρω κατηγορία, τότε αποκτήστε το και καλή ψαριά.

VIVA FOOTBALL

REVIEWER	ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΟΥΛΙΑΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	72%

Πριν από την κυκλοφορία του όλοι αναφέρονταν στη δημιουργία της Crimson ως τον επίδοξο FIFA-killer. Υστερα από αυτή αναλογίζονταν πως τελικά έπρεπε να μετρούν περισσότερο τα λόγια τους... Πέρασε στο περιθώριο, χωρίς να λάμψει στον ορίζοντα ούτε για μια στιγμή. Σίγουρα μία μεγάλη απογοήτευση για την εταιρία, που βάσιζε τις ελπίδες της στον εν λόγω τίτλο. Η αλήθεια είναι πως το Viva Football έχει πολλά ενδιαφέροντα νέα στοιχεία, που αν ενσωματώνονταν π.χ. στο FIFA 9x θα χαροποιούσαν κάθε gamer. Καταρχήν, περιέχει 1.035 διαφορετικές ομάδες, όλες εθνικές, ξεκινώντας από τα πρώτα Μουντιάλ (τότε με την πέτσινη μπάλα!) και φτάνοντας στο τελευταίο, του '98. Συνολικά... 16.544 διαφορετικοί παίκτες, ο καθένας μοναδικός.

Ξεκινώντας έναν καινούριο αγώνα μπορούμε να επιλέξουμε οποιαδήποτε από τις ομάδες θέλουμε, ανεξαρτήτως του Μουντιάλ όπου εμφανίστηκε. Είναι δυνατόν π.χ. να θέσουμε αντιμέτωπες τη μεγάλη Βραζιλία του Πελέ με την Ολλανδία του Γιόχαν Κρόιφ (ποιος ποδοσφαιρόφιλος δεν θα ήθελε να παρακολουθήσει ένα τέτοιο αγώνα;) ή την Αργεντινή του Μαραντόνα με τη Γερμανία του Μπεκενπάουερ και του Μίλερ... Οι συνδυασμοί είναι αμέτρητοι! Εκτός αυτού, μας δίνεται η δυνατότητα, μέσω της επιλογής History, να διαλέξουμε μία εθνική του '58 και με απανωτές νίκες να τη φέρουμε μέχρι τη δεκαετία μας, παρακολουθώντας τις μετακινήσεις των παικτών της στην ιστορία αλλά σαρώνοντας παράλληλα τα παγκόσμια κύπελλα. Μέσα στο γήπεδο παρατηρούμε κι άλλες καινοτομίες. Ενα εξελιγμένο σύστημα πάσας και νέες τεχνικές χειρισμού της μπάλας ξεδιπλώνονται μπροστά μας, ενώ οι παίκτες κινούνται ρεαλιστικότερα -αφού το motion-capturing έγινε με 11 παίκτες σε πραγματικό γήπεδο και όχι μόνο με έναν- κ.ά.



Τελικά όμως τα αρνητικά είναι αυτά που μένουν στο μυαλό μας. Και παρ' ότι δυσκολεύτηκα κάπως να συγκεντρώσω τα θετικά του τίτλου, στα ελαττώματά του δεν θα δυσκολευτώ καθόλου! Καταρχήν, είναι εκπληκτικά δύσκολο να συνηθίσει κάποιος το σύστημα χειρισμού -μολονότι είναι ενδιαφέρον-, ιδιαίτερα αν παίζει FIFA 99. Η μέθοδος που χρησιμοποιείται για πάσες μπορεί να είναι πιο κοντά στην πραγματικότητα, αλλά τελικώς δεν προωθεί καθόλου το gameplay. Αν τελικά αντέξετε τα βασανιστήρια και εξοικειωθείτε με το αντικείμενο (εγώ λόγω της δουλειάς μου ήμουν υποχρεωμένος, αλλιώς θα τα παράταγα!), θα δείτε πως η επίτευξη τερμάτων έρχεται κυρίως με έναν αυστηρά προκαθορισμένο τρόπο, ο οποίος πάντα πετυχαίνει και δεν είναι διόλου ρεαλιστικός. Επιλογή για αύξηση του επιπέδου δυσκολίας δεν υφίσταται! Ετσι, μόλις το ενδιαφέρον για τις εθνικές κοπάσει, το παιχνίδι δεν θα διαθέτει τίποτε να σας τραβήξει, αφού τα γραφικά και ο ήχος του (ήχος; ποιος ήχος;) επίσης δεν βρίσκονται σε καλά επίπεδα.

Τελικά το Viva είναι ένα ποδοσφαιράκι που θα περάσετε μαζί του μερικές ώρες ευχάριστα, αλλά δεν θα σας προσφέρει μία πρωτόγνωρη εμπειρία. Παρ' όλα αυτά, οι τύποι στην Electronic Arts καλά θα κάνουν να του ρίξουν μια ματιά, για να ανακαλύψουν ενδιαφέροντες τρόπους να βελτιστοποιήσουν το δημιούργημά τους... PC

HINTS & TIPS

Γεια σας, πιστοί μου υπήκοοι. Και αυτόν το μήνα είμαι κοντά σας, έτοιμος να σας προσφέρω πολύτιμα κόλπα και συμβουλές για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Επίσης, εύχομαι περαστικά στους καλούς μου φίλους και "πελάτες" - ξέρουν αυτοί ποιοι είναι. Πάντως, δεν βλέπω και μεγάλη κίνηση από μέρους σας. Τι έγινε, ξεχάσατε τη διεύθυνσή μας ή μήπως βαριέστε να ψάξετε λίγο τα παιχνίδια σας και τα περιμένετε όλα από μένα. Αυτόν το μήνα μόνο ο αναγνώστης μας Κυριάκος Πιερράκος εδέησε και μας έστειλε κάποια κολπάκια για τα Might & Magic 6 και Wing Commander: Prophecy. Λοιπόν, μην κάθεστε άλλο. Ενεργοποιηθείτε και ακολουθήστε το λαμπρό παράδειγμα του Κυριάκου. Ειδάλλως, θα αρχίσω τις μεταμεσονύχτιες επισκέψεις στα σπίτια σας (μια λάμψη χαράς διαπέρασε το πρόσωπό μου).

Από τον Nosferatu, Master of cheat suckers



ROLLERCOASTER TYCOON

Αν είστε νοσταλγοί του Theme Park και έχετε ως φιλοδοξία της ζωής σας να κατασκευάσετε το μεγαλύτερο "τρενάκι" του κόσμου, ορίστε μια βοήθεια για εσάς. Προκειμένου να αποκτήσετε αμέσως $5.000, κάνετε το εξής: Πατήστε το πλήκτρο F ώστε να μεταβείτε στο finance command (έλεγχος οικονομικής καταστάσεως). Εν συνεχεία, πατήστε M και Enter. Αυτό ήταν! Μπορείτε πλέον να νιώσετε την τσέπη σας βαριά. Μην αρχίσετε όμως αμέσως τις αλόγιστες σπατάλες, καθώς θα πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι αυτό μπορείτε να το κάνετε μόνο μία φορά κάθε μήνα.

Επίσης, εάν θέλετε, μετονομάστε οποιονδήποτε από τους επισκέπτες του πάρκου σας και "βαφτίστε" τον με ένα από τα ονόματα που ακολουθούν έτσι ώστε να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο cheat.

Chris Sawyer: Φωτογραφίζει τις βόλτες

Simon Foster: Χρωματίζει τις βόλτες

Melanie Warn: Κάνει τους ευτυχισμένους επισκέπτες σας... τρισευτυχισμένους!

Katie Brayshaw: Αποχαιρετήστε τους επισκέπτες του πάρκου.



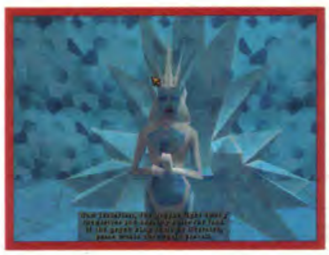


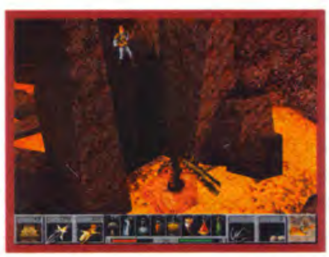
KING'S QUEST 8

Το King's Quest 8 δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Άλλωστε έχουν γραφτεί τόσα και τόσα μέσα από τις σελίδες του περιοδικού. Ας περάσουμε λοιπόν κατευθείαν στο ψητό.

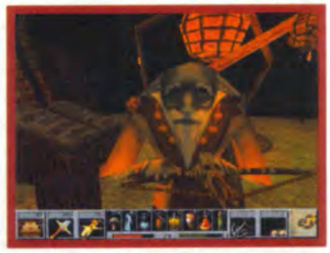
Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode του παιχνιδιού, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα αριστερό Control, αριστερό Shift και τον αριθμό 7, ώστε να ενεργοποιήσετε το cheat menu, και στη συνέχεια δώστε ένα από τα ακόλουθα:

- **God:** Το πασίγνωστο πλέον God Mode, όπου γίνεστε ανίκητοι. Ομως προσέξτε, γιατί ακόμα και έτσι το river of death, οι παγίδες και οι πτώσεις από καταρράκτες θα αποβαίνουν μοιραίες.
- **Ungod:** Απενεργοποίηση του God Mode.
- **Concollide:** Απενεργοποίηση του no Clipping mode.
- **Set kqconner:** Για άμεση ανάσταση (τρέμε, Λάζαρε).
- **Teleport:** Τηλεμεταφέρεστε οπουδήποτε θελήσετε.
- **Bump:** Απενεργοποίηση του ανιχνευτή συγκρούσεων (collision detection).
- **Give ???? 100:** Σας δίνει









συγκεκριμένα αντικείμενα, ανάλογα με το τι θα συμπληρώσετε στη θέση του ????. Για παράδειγμα, εάν γράψετε give mushroom 100, θα αποκτήσετε αμέσως 100 mushrooms. Οπότε μπορείτε να "ζητήσετε", εκτός από τα μανιτάρια (θα τα έχετε σίγουρα κάνει ομελέτα τόσα πολλά που είναι), και silvercoins (χρήματα), strength (φίλτρα αυξήσεως αντοχής), clarity (revel potion) και invisible (φίλτρο που σας κάνει αόρατους). Εξυπακούεται βέβαια πως τα ανωτέρω θα τα αποκτήσετε σε ποσότητες των 100.

Αφού γράψετε το cheat που θέλετε, μην ξεχάσετε να ξαναπατήσετε τα ίδια πλήκτρα που πατήσατε για την ενεργοποίηση, ώστε να βγείτε από το cheat menu.

MIGHT & MAGIC VI

Αλλο ένα παιχνίδι που στοχεύει να μας κάνει να γνωρίσουμε τα μυστικά της μαγείας. Αν συναντάτε τυχόν δυσκολίες στο να τιθασεύσετε τις δυνάμεις που υπάρχουν γύρω σας, ορίστε μερικά κολπάκια που σίγουρα θα κάνουν τη ζωή σας ευκολότερη.

Πώς να αποκτήσετε 9,999,999 Gold: Οταν βρείτε το μέρος όπου βρίσκεται η χαμένη ορδή των οβελίσκων, ο θησαυρός περιλαμβάνει 250.000 gold. Ανοίξτε και κλείστε το κασελάκι προτού φύγετε από εκεί και ως αποτέλεσμα το gold







σας θα αυξάνεται κατά 250.000 για κάθε φορά που θα πραγματοποιείτε αυτήν την ενέργεια. Συνεχίστε έτσι μέχρι να φτάσετε τα 9.999.999 gold (ούτε καν 10.000.000 - όχι και άσχημα).

Σημ.: Αυτό το κόλπο οφείλεται σε κάποιο bug που περιέχεται στην έκδοση 1.0 του παιχνιδιού. Αν έχετε την έκδοση 1.1 ή κάποια ανώτερη, μην το επιχειρήσετε καθώς θα είναι άδικος κόπος (είδατε που καμιά φορά τα bugs βγαίνουν και σε καλό;).

• Πώς να αποκτήσετε όπλα, αντικείμενα και άλλα "καλούδια": Μερικοί αρκετά ισχυροί εχθροί σάς πετάνε πολύ ισχυρά αντικείμενα συχνότερα από ό,τι κάποιοι άλλοι. Πιο συγκεκριμένα, θα δείτε χαρακτήρες όπως οι Power Liches, οι Δράκοι και οι Veterans να αφήνουν αρκετά συχνά αντικείμενα που εσείς, σαν καλά παιδιά αλλά και οικολόγοι που είστε, θα σπεύσετε να μαζέψετε, προκειμένου να μη ρυπαίνουν το περιβάλλον.

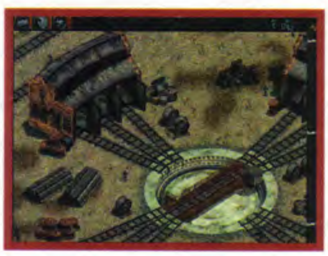
• Πώς αποκτάτε μεγάλη εμπειρία: Αφού κάνετε το 1ο κόλπο και αποκτήσετε τα 9.999.999 gold, πηγαίνετε στην πόλη Kriegspire. Στην εν λόγω πόλη θα βρείτε ένα πηγάδι, το οποίο σας ζητά 5.000 gold (ε, εντάξει, μπροστά στα 9.999.999 που έχετε, είναι σταγόνα στον ωκεανό - μην είμαστε και Βαρδινο... εεε τσιγκούνηδες ήθελα να πω).

Ακόμη, προτού μπείτε στο δωμάτιο όπου βρίσκεται ο Emmanuel στο Temple of Snake στο Blackshire (πιο ακριβής περιγραφή της τοποθεσίας δεν γίνεται), υπάρχει ένα δωμάτιο με αρκετές Gordons μέσα. Αφού τις σκοτώσετε, κάνετε κλικ με το ποντίκι στον δεξιό τοίχο του δωματίου (όπως μπαίνετε) και θα ανοίξει το δωμάτιο με το μυστικό χαρακτήρα Q. Προσοχή, όμως, καθώς ο εν λόγω χαρακτήρας διαθέτει γύρω στα 1.000 hit points!

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Πριν από δύο τεύχη είχαν δημοσιευθεί κάποια cheats για το πολύ καλό αυτό παιχνίδι στρατηγικής. Υπήρχε όμως κάποιο λάθος (κάτι που το πρόσεξαν και μερικοί από εσάς), ως προς τον κωδικό που έπρεπε να δώσετε προκειμένου να ενεργοποιήσετε το cheat mode του παιχνιδιού. Έτσι, λοιπόν, ενώ παίζετε, πληκτρολογήστε gonzoopera -αντί για gonzo1982, που είναι ο κωδικός για το 1ο Commandos- και κατόπιν δώστε κάποιο από τα cheats που ήδη έχετε στη διάθεσή σας. Πώς; Δεν τα έχετε; Αα, θα θυ-









μώσω! Τέλος πάντων, για τους νέους αναγνώστες ξαναδίνω τα cheats αυτά:

[Shift] + X: Τοποθετείτε τους επιλεγμένους commandos κάτω από τον pointer.

[Ctrl] + I: Γίνεστε άτρωτοι.

[Ctrl] + [Shift] + N: Πέρασμα της τρέχουσας αποστολής.

[Shift] + V: Γίνεστε αόρατοι στον εχθρό.

RAGE OF MAGES

Για να μπορέσετε να δώσετε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς, πατήστε Enter, δώστε τον κωδικό που επιθυμείτε και κατόπιν ξαναπατήστε Enter.

Οι κωδικοί και τα αποτελέσματά τους:

Chicken - Ενεργοποιεί το cheat mode

Modify self +god - God mode

Create gold - Σας γεμίζει τις τσέπες με χρυσάφι

Killall - Εξολοθρεύει όλους τους εχθρούς σας αμέσως

Pickup all - Μαζεύει όλα τα τσουβάλια







Show map - Αποκαλύπτει ολόκληρο το χάρτη

Hide map - Κρύβει το χάρτη

Victory - Τελειώνετε νικηφόρα τον τρέχοντα γύρο (όχι πίτα)

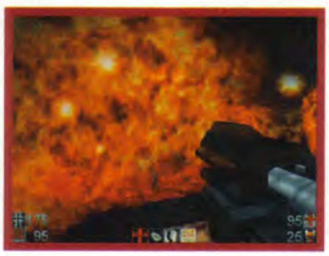
REQUIEM: AVENGING ANGEL

Αν συναντάτε δυσκολίες στην αποστολή σας ως άγγελος-εκδικητής, τότε πατήστε Enter για να μπείτε στο console window και πληκτρολογήστε csmilton, ώστε να ενεργοποιήσετε τα cheat keys. Κατόπιν, δώστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:

Csitems ή csstigmata: Medlab pass

Csshroud: Πλήρης οπλισμός και health





HINTS & TIPS



Cshealth: Full Health
Csrosary: Αντικείμενα
Csammo: Πολεμοφόδια
Csguns: Ολα τα όπλα διαθέσιμα
Csyhwh: God mode
Csportal: Σκιαγραφήσεις 3D engine
Csessence: Απεριόριστη ύπαρξη
Cshalt: Σταμάτημα χρόνου

SNOWMOBILE RACING

Αν και το παιχνίδι είναι εκτός τόπου και χρόνου (εποχιακά), εντούτοις λόγω ζέστης, μπορεί να αποδειχθεί "δροσιστικό" για κάποιους. Οπως και να έχει πάντως το πράγμα, ορίστε ένα κολπάκι που θα σας βοηθήσει να αποκτήσετε ένα νέο όχημα: Στην οθόνη επιλογής ελκήθρου μπορείτε να οδηγήσετε το ATV που βρίσκεται πάνω από το κουμπί "Back" απλώς πατώντας το! Απλό δεν είναι;



WORMS ARMAGEDDON

Τα γνωστά μας σκουλήκια επέστρεψαν στις οθόνες μας, έτοιμα να κατακτήσουν και πάλι το κοινό τους. Ανάλογα λοιπόν με το mode όπου βρίσκεστε, κάνετε κάτι από τα ακόλουθα και κερδίστε το αντίστοιχο "βραβείο" (οι κωδικοί που θα δημιουργηθούν, θα είναι διαθέσιμοι στη Weapons screen ή στην οθόνη επιλογών).





Χρυσό μετάλλιο στο Basic Training mode: Τα σκουλήκια ματώνουν όταν τα πυροβολήσουν

Χρυσό μετάλλιο στο Super Sheep Racing: Aqua sheep

Χρυσό μετάλλιο στο Euthanasia: Longbow power-up

Χρυσό μετάλλιο στο Rifle Range: Shotgun power-up

Χρυσό μετάλλιο στο Artillery Range: Grenade power-up

Χρυσό μετάλλιο στο Crazy Crates: Ολα τα πακέτα με τα όπλα περιλαμβάνουν και sheeps

Αν αποκτήσετε βαθμό Elite σε Deathmatch mode, τότε γίνεστε ανίκητος.

Επίσης, κάποια cheats ενεργοποιούνται με το που τελειώνετε κάποιες από τις αποστολές του παιχνιδιού. Οι αποστολές αυτές καθώς και το τι αποκτάτε για καθεμία είναι οι εξής:

Mission 4: Laser sight
Mission 8: Jetpack
Mission 13: Γρήγορο περπάτημα
Mission 16: Γίνεστε άτρωτοι στα παιχνίδια μέσω Δικτύου
Mission 20: Χαμηλή βαρύτητα
Mission 25: Αφθαρτο τοπίο
Mission 33: Super Banana Bomb power-up

DEATHMATCH TIPS:

Οταν ξεκινάτε ένα καινούριο deathmatch, οι αντίπαλοί σας βρίσκονται σε skill level 1. Εσείς βγείτε από το παιχνίδι ή αλλάξτε την ομάδα σας και συνεχίστε αργότερα. Τότε μπορεί ο αντίπαλός σας να έχει αποκτήσει μεγαλύτερο βαθμό ικανότητας (skill). Αυτό εξαρτάται και από το βαθμό σας - όσο υψηλότερος είναι αυτός τόσο πιο δύσκολα θα είναι τα πράγματα. Οπότε, εάν παίζετε όλα τα deathmatches από την αρχή, χωρίς να τα εγκαταλείπετε ή να αλλάζετε ομάδα, θα αντιμετωπίζετε συνεχώς αντιπάλους με skill level 1.

X-WING ALLIANCE

Πρόκειται ίσως για το καλύτερο space combat παιχνίδι όλων των εποχών. Αν η περιπλάνηση και οι καταδιώξεις στο αχανές διάστημα σας φαίνονται λίγο δύσκολες ή, τέλος πάντων, νομίζετε πως χρειάζεστε ένα χεράκι βοηθείας, πληκτρολογήστε IAMACHEATER, για να ενεργοποιήσετε το cheat mode του παιχνιδιού, και εν συνεχεία δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

EWOKSRULE: Γίνεστε άτρωτοι
MASTERYODA: Απεριόριστος οπλισμός







KILLMENOW: Χάνετε στην αποστολή που παίζετε (εξαιρετικό κόλπο, μόνο για πολύ μαζόχες παίκτες)

THETASTEOFVICTORY: Κερδίστε στην τρέχουσα αποστολή (αυτό μάλιστα)

HYPERMETO*: Τηλεμεταφέρεστε σε άλλο επίπεδο. Οπου * ο αριθμός του επιπέδου στο οποίο επιθυμείτε να μεταβείτε.

WING COMMANDER PROPHECY

Πηγαίνετε στον εξομοιωτή (simulator) και πληκτρολογήστε alswantsmoreships (όλο μαζί όπως το βλέπετε). Τότε θα ακούσετε τη Stilleto να... απαγγέλλει "the aliens are not here, let's keep moving". Συγχαρητήρια, μόλις κερδίσατε ένα δωρεάν ατμοσίδερο (ουπς, λάθος), εννοώ πως τώρα, πατώντας το πλήκτρο z (όταν είστε στον simulator εννοείται), θα μπορείτε να πιλοτάρετε τα σκάφη των εξωγήινων και των Kilrathi.

FUTURE COP: L.A.P.D.

Να και ένα παιχνίδι βγαλμένο από το μακρινό (ή μήπως όχι και τόσο μακρινό όσο νομίζουμε;) μέλλον. Αν χρειάζεστε βοήθεια στην προσπάθειά σας να επιβάλετε την τάξη στους παράνομους του μέλλοντος, η λύση είναι η εξής: Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο [F10] και πατήστε τα πλήκτρα που αντιστοιχούν σε κάθε cheat.

Πλήρης επανάκτηση ασπίδας: [F2] [F1] [F4] [F3]

Επαναφορά του μπλε παίκτη: [F2] [F1] [F4] [F3] [F3] [F4] [F1] [F2]

Ξαναφορτώστε το Weapon 0: [F2] [F4] [F1] [F3] [F1] [F3] [F4] [F2]

Ξαναφορτώστε το Weapon 1: [F4] [F3] [F1] [F2] [F4] [F3] [F1] [F2]

Ξαναφορτώστε το Weapon 2: [F2] [F1] [F2] [F4] [F2] [F1] [F3]

Για να μπορέσετε να κάνετε χρήση του cheat που επιλέξατε, αφού το δώσετε, κρατήστε πάλι πατημένο


από τον Ιούνιο και στην Ελλάδα
Might and Magic VII
FOR BLOOD AND HONOR
3DO
NEW WORLD COMPUTING
σε επιλεγμένα computer shops
και βιβλιοπωλεία
3DO
Ubi Soft
MICROSTAR SOFTWARE
©1999 3DO™ entertainment. ©1999 Ubisoft™ entertainment
ANAMORPHOSIS 8674200
MICROSTAR A.B.E.E. • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6998974, 6997495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr

HINTS & TIPS









το [F10] και ταυτόχρονα πατήστε το [F5]. Αν πάλι το ξανασκεφτήκατε και θέλετε να δώσετε κάποιον άλλο "κωδικό", τότε θα πρέπει να πατήσετε το [F10] μαζί με το [F5]. Κατόπιν τούτου, είστε έτοιμοι να δώσετε τον καινούριο κωδικό που θέλετε.

SPORTS CAR GT

Ο επίδοξος ανταγωνιστής του TOCA 2 από την Electronic Arts. Στο game menu γράψτε isi-cheeseman, προκειμένου να ενεργοποιήσετε το cheat mode. Τώρα πλέον μπορείτε να δώσετε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:

Isi-tbone: Εχετε στη διάθεσή σας όλα τα αυτοκίνητα και τις πίστες του παιχνιδιού

Isi-corsica: Ολα τα εξαρτήματα του αυτοκινήτου

Isi-plague: GT3 league
Isi-aardvark: Κερδίστε credits
Isi-delicate: KittyCat Mode

LEGO ISLAND

Σίγουρα δεν θα μπορούσα με τίποτα να φανταστώ πριν από μερικά χρόνια ότι αυτά τα πολύχρωμα και ποικιλόσχημα τουβλάκια, που συναρμολογούσα επίμονα και τα οποία ήταν σίγουρα μια πολύ ευχάριστη ενασχόληση τότε, θα έφτανε κάποια στιγμή που θα κατέκλυζαν το χώρο των computer games και θα φτιαχνόταν και ολόκληρο adventure παιχνίδι γι' αυτά. Τέλος πάντων, αν σας αρέσει αυτός ο τίτλος, κάνετε το εξής και δεν θα μετανιώσετε: Μέσα στο κέντρο πληροφοριών (Information Center), συνεχίστε να κάνετε κλικ πάνω στα βέλη, μέχρις ότου να κάνει την εμφάνισή του ο ανελκυστήρας. Αφού έρθει, μπείτε μέσα και πατήστε το κουμπί που θα σας μεταφέρει στον 3ο όροφο. Τότε, δύο βέλη θα εμφανιστούν από το πουθενά. Αν πατήσετε το δεξί εξ αυτών, θα εμφανιστεί ένα γραφείο - κάνετε κλικ στο μεσαίο συρτάρι και θα σας δοθούν μερικές σημαντικές πληροφορίες σχετικά με τον κωδικό μιας σπηλιάς. Από δω και πέρα πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα T και Z και θα δείτε τα λουλούδια και τα δέντρα να ρίχνουν τις στροφές τους (κοινώς να χορεύουν).

NHL '99

Ποιος δεν γνωρίζει τη σήμερον ημέρα το ευγενές άθλημα του χόκεϊ επί πάγου; Πόσες φορές δεν έχουμε δει από τις τηλεοράσεις μας σκηνές απείρου κάλλους, όπως ένας παίκτης να κυνηγάει κάποιον άλλο ή ας πούμε να δέρνουν όλοι μαζί το διαιτητή. (Πώς είπατε; Οχι, δεν υπάρχει διαιτητής με το όνομα Backas στο συγκεκριμένο άθλημα ούτε βέβαια και πρόεδρος Honey-sanidis.) Εν πάση περιπτώσει, εάν ασχολείστε με τη μεταφορά του αθλήματος στις οθόνες -λίγο περισσότερο από όσο ασχολούνται οι σχολιαστές του συνδρο-





μητικού καναλιού- και μέσω της EA Arts, ορίστε μερικά cheats:

MANTIS: Μετατρέψτε τους παίκτες σας σε... αλογάκια της Παναγίας (όχι, δεν είπαμε ότι γίνονται "Παναγίες", απλώς αποκτούν μεγαλύτερα χέρια και πόδια).

NHLKIDS: Μετατρέψτε τον αγώνα σας σε... στρουμφοαγώνα, καθώς οι παίκτες σας μεταμορφώνονται σε μινιατούρες.

VICTORY: Πατήστε το και... θα δείτε!

PENALTY: Κερδίστε αμέσως πέναλτι! (Ειδικά αν έχετε παίκτη ονόματι Anastobird ή Vaseha.)

NJURY: Τραυματίστε αμέσως έναν παίκτη.

CHECK: Ρίχνετε τον αντίπαλο στον πάγο με λαβή αλά Σουγκλάκος.

GRAB: Κάνει την ίδια "δουλειά" με το παραπάνω αλλά με τη χρήση ενός μπαστουνιού.

FLASH: Φωτογραφικές κάμερες αστράφτουν μέσα από τις κερκίδες.

SPOTS: Ενεργοποιεί τα pre-game spotlights.



Επιπλέον, εάν βρίσκετε το παιχνίδι αρκετά "γλιστερό" και δυσκολεύεστε να κερδίσετε, τότε δοκιμάστε τα ακόλουθα:

AWAYGOAL: Αμεση κατοχύρωση γκολ για τη φιλοξενούμενη ομάδα.

HOMEGOAL: Αμεση κατοχύρωση γκολ για τη γηπεδούχο ομάδα.

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

Αν θέλετε να πάρετε υπό τον έλεγχό σας την εθνική ομάδα της Αγγλίας ή οποιαδήποτε άλλη επιθυμείτε, απλώς κάνετε κλικ σε οποιαδήποτε ομάδα της χώρας θέλετε να αναλάβετε τα ηνία. Ας πούμε, για παράδειγμα, ότι επιλέξατε την Aston Villa και ότι κάνατε κλικ σε κάποιον Αγγλο παίκτη (αφού θέλετε την Εθνική Αγγλίας). Αφού λοιπόν πάτε να δείτε το profile του παίκτη, κάνετε κλικ πάνω στην εθνικότητα (nationality) του. Αμέσως η οθόνη θα δείξει την Εθνική ομάδα και εσείς πρέπει απλώς να επιλέξετε take control στο μενού που βρίσκεται στο επάνω δεξιά μέρος της οθόνης σας.

Στη συνέχεια βλέπετε ορισμένους άγνωστους στο ευρύ κοινό παίκτες, οι οποίοι συνιστώνται ανεπιφύλακτα ως μελλοντικά αστέρια και θεμέλιοι λίθοι στο ξεκίνημα μιας μικρής ομάδας

Ονομα	Θέση	Ομάδα
Trevor Benjamin	FLC	Cambridge
Michael Barron	DC	Free Transfer
Tonton Mokouko	AM/FC	Djurgarden
Kevin James	DC	Falkirk
Stuart Evans	DC	Hereford
Kevin Sandwith	DL	Barrow
Jeffrey Minton	MC	Brighton
Robert Douglas	GK	Dundee

PC



FROM THE MAKERS OF "INCOMING"
EXPENDABLE
"ΤΟ EXPENDABLE είναι αναμφίβολα ένα από τα καλύτερα SOFTWARE που έχω δει... Θα μπορούσα να πω ότι είναι το καλύτερο παιχνίδι που φτιάχτηκε ποτέ."
Paul Presley - PC ZONE, April 1999
Αποκλειστική διάθεση
BEACON
MULTIMEDIA
ΓΡΑΜΜΟΥ 71, 151 24 ΜΑΡΟΥΣΙ
ΤΗΛ.: (01) 6143252-7 FAX: (01) 6143251
http://www.beacon.gr
3D
3D ACCELERATOR CARD REQUIRED
PC CD ROM
Rage
Software plc
© Rage Games Limited 1999
All rights reserved

RESIDENT EVIL 2 - ΜΕΡΟΣ Β'
MISSION ACCOMPLISHED!

Αυτό το μήνα συνεχίζουμε (και ολοκληρώνουμε) σε γοργούς ρυθμούς την επίλυση του εκπληκτικού action game. Αυτή τη φορά σας δίνουμε τη λύση του Scenario B για τον Leon και την Claire, επομένως με εφόδιο αυτή τη λύση μπορείτε να τερματίσετε το παιχνίδι με οποιονδήποτε τρόπο. Δυστυχώς όμως δεν θα μπορέσουμε να συμπεριλάβουμε λύση για τις πίστες των ειδικών χαρακτήρων (Hunk & Tofu) λόγω ευνόητων δυσκολιών (βλ. έλλειψη χώρου). Παρ' όλα αυτά, αν κάποιος από εσάς χρειάζεται βοήθεια σε ό,τι δεν καταφέραμε να καλύψουμε μέσω αυτής της στήλης, ας επικοινωνήσει με e-mail μαζί μου (είτε μέσω του περιοδικού, αν δεν διαθέτει σύνδεση στο Internet) και θα τον βοηθήσω όσο μπορώ...

Του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

Παίζοντας το δεύτερο scenario του Resident Evil 2 θα παρατηρήσετε πως υπάρχουν ομοιότητες με το πρώτο. Η αλήθεια είναι ότι δίνει αυτή την εντύπωση, τουλάχιστον στην αρχή. Καθώς όμως προχωρείτε στα ενδότερα του παιχνιδιού θα καταλάβετε πως υπάρχουν και πολλές διαφορές. Ας συνεχίσουμε όμως στο "κυρίως πιάτο", γιατί αργοπορήσαμε ήδη...

SCENARIO B: LEON & CLAIRE

Κατεβαίνεις το δρόμο και μπαίνεις στην πρώτη πόρτα που θα συναντήσεις. Λίγο πιο δεξιά υπάρχει μία cabin, όπου θα βρεις το Cabin Key. Το παίρνεις, προσπερνάς τα ζόμπι καθώς μετακινείσαι στην άλλη πλευρά του χώρου και το χρησιμοποιείς στην κλειδωμένη πόρτα. Το πετάς και εισέρχεσαι. Ανέβα τις σκάλες, μπες στην πόρτα, κατέβα το διάδρομο, κατά προτίμηση αποφεύγοντας τα ενοχλητικά κοράκια. Ο καλύτερος δρόμος εδώ είναι να πας από το μπαλκόνι, παραβλέποντας προς το παρόν το κυρίως μέρος του αστυνομικού τμήματος... Γέμισε με μολύβι τα ζόμπι που παρευρίσκονται εκεί κι έπειτα ψάξε στην απέναντι άκρη του μπαλκονιού, στον τοίχο (πέρα από τη βιβλιοθήκη). Ιδού το Unicorn Medal. Πίσω στη σκάλα κινδύνου, την οποία και κατεβαίνεις. Τοποθέτησε το μετάλλιο που μόλις απέκτησες στην υποδοχή στη βάση του σιντριβανιού και θα αποκαλυφθεί το Spade Key. Τι περιμένεις; Πάρε το! Στο reception desk, δίπλα στους υπολογιστές είναι ξεχασμένο ένα Shotgun (Granade Launcher για την Claire) και μερικά ink ribbons. Επιστρέφεις στο διάδρομο με τα κοράκια, αλλά αυτή τη φορά εξέρχεσαι από την άλλη πόρτα και κατεβαίνεις τις σκάλες κατευθυνόμενος στον πρώτο όροφο. Μπροστά σου βρίσκεται το squad room. Θα συναντήσεις ουκ ολίγα ζόμπι, είμαι σίγουρος πως θα τα περιποιηθείς καταλλήλως. Στο μικρό δωμάτιο βρίσκεται το χρηματοκιβώτιο με συνδυασμό (γνωστός πια) "2236". Καταχωρίζοντάς τον θα αυξήσεις τα υπάρχοντά σου με μερικές σφαίρες και έναν χάρτη του τμήματος. Μη παραλείποντας να πάρεις και το μοχλό/βαλβίδα από τη βιβλιοθήκη στην άκρη του μεγάλου δωματίου, επιστρέφεις στην ταράτσα με το φλεγόμενο ελικόπτερο και χρησιμοποιώντας το αντικείμενο αυτό ανοίγεις τη δεξαμενή για να σβήσει η φωτιά. Ανάμεσα στα συντρίμμια βρίσκονται πυρομαχικά που απελπισμένα χρειάζεσαι. Για ακόμη μία φορά μπαίνεις στο διάδρομο με τα κοράκια.

ΚΑΙ ΤΑ ΒΑΣΑΝΑ ΜΟΛΙΣ ΤΩΡΑ ΑΡΧΙΖΟΥΝ

Μέσω μιας πολύ καθησυχαστικής FMV σού αποκαλύπτεται ο Mr X - ένα πολύ φιλικό τερατάκι, για το οποίο σας είχα ήδη προϊδεάσει στο προηγούμενο τεύχος με μία φωτογραφία. Μόλις τελειώσει το video, σε μία μεγάλη επίδειξη θάρρους και δύναμης, το πρώτο που σου έρχεται στο νου είναι να κάνεις στροφή 180 μοίρες και να το βάλεις στα πόδια! Δυστυχώς η πόρτα πίσω σας έχει -για κακή σας τύχη- φραχθεί, οπότε επιβάλλεται να προσπεράσετε το θηρίο αυτό που λέγεται Mr X! Πώς; Κατεβαίνεις το διάδρομο μέχρι να τον δεις. Αμέσως αδειάζεις πάνω του ό,τι έχεις και δεν έχεις από πυρομαχικά, έως ότου τον δεις να πέφτει. Ψάξε τον για πυρομαχικά (όλο και κάτι έχει πάντα...) και φύγε γρήγορα, γιατί ΔΕΝ έχει πεθάνει. Ανενόχλητος πια, μπορείς να κατευθυνθείς στο διάδρομο με τη φλεγόμενη μύτη του ελικοπτέρου. Η πόρτα στα δεξιά είναι πλέον προσπελάσιμη. Μέσα στο δωμάτιο βρίσκεται η blue card, που είναι αναγκαία για να ξεκλειδωθούν οι κεντρικές πόρτες του τμήματος. Την παίρνεις και κατεβαίνεις πάλι στο κεντρικό δωμάτιο του πρώτου ορόφου. Χρησιμοποιώντας την στον υπολογιστή του γραφείου αποκτάς πρόσβαση στα επιμέρους τμήματα του κτιρίου. Ξεκίνησε την περιήγηση κατά προτίμηση από την διπλή πόρτα στα αριστερά. Πάρε το σημείωμα της αστυνομίας...





[CLAIRE: άνοιξε το κλειδωμένο συρτάρι και πάρε το F. Aid Spray]

...και συνέχισε μέχρι το διάδρομο. Εδώ για ακόμη μία φορά σε περιμένει ένα licker. Ολόκληρους Birkin έχουμε εξολοθρεύσει, σε ένα μικρό licker θα κολλήσουμε; Μόλις ξεμπερδέψεις με αυτό, άνοιξε την πόρτα στα δεξιά του διαδρόμου. Παίρνεις την αναφορά περιπολίας. Σπρώξε τη σκάλα μέχρι τη βιβλιοθήκη στο τέλος του δωματίου, ανέβα πάνω της και πάρε το F. Aid Spray (ή τον αναπτήρα, αν χειρίζεσαι την Claire). Εξέρχεσαι από το δωμάτιο όπου μόλις μπήκες και συνεχίζεις να προχωράς ως το briefing room. Στο εσωτερικό ανακαλύπτεις μία επιχειρησιακή αναφορά καθώς και το πρώτο κόκκινο πετράδι, με τη γνωστή πλέον διαδικασία (χρήση του αναπτήρα στο τζάκι). Βγαίνεις στο διάδρομο, συνεχίζεις στο δεύτερο όροφο μέσω της σκάλας και καταλήγεις στο άγαλμα με τα δύο αγαλματίδια στο πλάι. Μετακίνησέ τα στις απέναντι πλευρές του δωματίου, στις βάσεις που ξεχωρίζουν στο έδαφος, και θα απελευθερωθεί το δεύτερο πετράδι, όπως είχε γίνει και στο πρώτο scenario.

[LEON: Οδεύοντας στο γραφείο των S.T.A.R.S. βλέπεις τη Sherry να έχει κάποια προβλήματα... Καθώς εξαφανίζεται, της πέφτει ένα κλειδί. Μάζεψέ το, είναι το Diamond Key. Εμφανίζεται η Claire ψάχνοντας τη Sherry. Επειτα από μία μικρή συζήτηση κατεβαίνεις το διάδρομο ως τη βιβλιοθήκη.]

[CLAIRE: Μπες στο γραφείο των S.T.A.R.S. O Leon βρίσκεται ήδη εκεί. Πάρε το ημερολόγιο του Chris και το Diamond Key από το γραφείο του αδελφού σου. Μην ξεχάσεις και το bow gun από την ντουλάπα. Οταν προσπαθήσεις να ανοίξεις την πόρτα, έρχεται ένα fax στο τηλέφωνο δίπλα σου. Αρπαξέ το και συνέχισε. Θα δεις τη Sherry να έχει προβλήματα. Βοήθησέ την κι έπειτα πήγαινε μέχρι τη βιβλιοθήκη.]

ΠΡΟΣ ΑΝΕΥΡΕΣΗ ΕΞΟΔΟΥ

Οπως και στο προηγούμενο scenario, πρέπει να ανέβεις τις σκάλες και να προχωρήσεις αριστερά. Τα ξύλα υποχωρούν και βρίσκεσαι στο μυστικό χώρο. Ανοίγεις τη δίοδο πατώντας το διακόπτη και μετακινείς τα ράφια της βιβλιοθήκης ώστε να ταιριάζουν με την εικόνα που είδες. Οι μετατοπίσεις που πρέπει να κάνεις είναι: τα δύο ράφια πιο αριστερά από μία θέση προς τα δεξιά. Ο συνδυασμός ολοκληρώνεται και ανταμείβεσαι με το bishop plug (ή το serpent stone).

Είναι καιρός να επιστρέψεις στο δωμάτιο όπου βρήκες την blue card. Τοποθέτησε τα κόκκινα πετράδια στις εσοχές δεξιά κι αριστερά του αγάλματος και πάρε το king plug (ή το μισό κομμάτι ενός κατεστραμμένου stone) που απελευθερώνεται.

[LEON: Κατέβα στον πρώτο όροφο από τη σκάλα κοντά στα αγάλματα. Μπες στο evidence room (δεύτερη πόρτα δεξιά). Το δωμάτιο αυτό περιέχει πολλά "καλούδια", όπως πυρομαχικά για την καραμπίνα, ένα film αλλά και το Heart Key. Ενας αστυφύλακας θα σε σταματήσει για να σου κάνει αιμο-τεστ (ελέγχει πόσο νόστιμο αίμα έχεις...). Δείξε του πόσο πιο νόστιμες είναι οι σφαίρες σου και, ποδοπατώντας το πτώμα του, πάρε το κλειδί που φύλαγε. Ελέγχοντας επιμελώς το δωμάτιο θα ανακαλύψεις κι ένα memo προς τον Leon. Φύγε και ανέβα ξανά στο S.T.A.R.S. office. Μαζί με το ημερολόγιο του Chris σε περιμένει το πανίσχυρο Magnum. Αρπαξέ το χωρίς δεύτερη σκέψη! Τώρα που διαθέτεις τα μέσα, είσαι έτοιμος να πας στο δωμάτιο ανακρίσεων (η άλλη πλευρά του μαγικού καθρέπτη...) και να ξεπαστρέψεις κάτι φίλους από τα παλιά, που σε περιμένουν με ανυπομονησία για να σε αγκαλιάσουν με στοργή... Τελειώνοντας τις εκκαθαρίσεις, πάρε το F. Aid Spray και το rook plug.]

[CLAIRE: Κάνε μία επίσκεψη στο δωμάτιο ανακρίσεων, για να χαιρετήσεις κάτι πολύ ευγενικά τερατάκια με μεγάλες γλώσσες που βρίσκονται εκεί... Πάρε το F. Aid Spray καθώς και το eagle stone. Εχοντας τελειώσει, κατευθύνσου στο evidence room (βλ. πιο πάνω για οδηγίες). Εκεί θα βρεις πυρομαχικά, ένα film, εκρηκτικό C-4 και έναν πυροκροτητή (τον τελευταίο τον φυλά ο αστυφύλακας που σε είχε βοηθήσει στο πρώτο scenario. Θα διαπιστώσεις πως δεν είναι τόσο φιλικός αυτή τη φορά, επομένως επιβάλλεται να τον σκοτώσεις). Συνδύασε το C-4 με τον πυροκροτητή και ανέβα στο 2ο όροφο, στην μπλοκαρισμένη πόρτα δίπλα στο ρύγχος του ελικοπτέρου. Χρησιμοποιείς τα εκρηκτικά και γίνεται προσβάσιμη μία νέα πτέρυγα του κτιρίου, τα γραφεία του αρχηγού της αστυνομίας. Στο επόμενο δωμάτιο τον συναντάς αυτοπροσώπως καθισμένο στο γραφείο του, με τη νεκρή κόρη του δημάρχου δίπλα του (what a waste). Βγες από την άλλη πόρτα και συνέχισε μέχρι το μικρό δωμάτιο.

Ανοιξε τα φώτα. Εκτός από το δεύτερο τμήμα του ημερολογίου της γραμματέως ανακαλύπτεις και τη Sherry.

Πάρε τα πυρομαχικά από το μπαούλο και γύρισε πίσω στον αρχηγό. Εχει φύγει, αλλά άφησε πίσω του το ένα Key και το δικό του ημερολόγιο. Το τελευταίο να το διαβάσεις, αφού εξηγεί πολλά από όσα έχουν συμβεί.]

ΜΙΑ ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ ΣΚΟΤΑΔΙΑ

Επόμενος σταθμός το υπόγειο. Με λίγη προσοχή, τακτοποίησε τα σκυλιά που τριγυρνούν στους διαδρόμους και μπες στην πρώτη πόρτα δεξιά. Εκεί βρίσκεται το τροφοδοτικό. Σκοπός σου είναι να το ανεβάσεις στο 80% της ενέργειας.



Μετακίνησε το διακόπτη πάνω-κάτω-πάνω-κάτω-πάνω. Πάρε το χάρτη και βγες έξω.

[LEON: Κατευθύνσου δεξιά και μπες στο parking. Βοήθησε την Ada να μετακινήσει το όχημα και να εισέλθει στην πόρτα που έγινε ορατή. Ακολουθεί μία μικρή συζήτηση με τον Ben, παίρνεις το manhole opener, ανοίγεις την καταπακτή και αναλαμβάνεις το ρόλο της Ada.]

[CLAIRE: Κατευθύνσου αριστερά, προσπέρασε την πόρτα και κατέβα τη σκάλα. Μπες στο δωμάτιο και ξαναβγές(!). Βρίσκεις τη Sherry και αναλαμβάνεις το ρόλο της.]

Οπως και στο πρώτο scenario, σκοπός σου είναι να αποφύγεις τα ζόμπι, να μπεις στο δωμάτιο με τη δεξαμενή και μετακινώντας κατάλληλα τα κουτιά να πάρεις το Club Key. Επειτα επιστρέφεις στην αρχική θέση σου, κάνοντας και μία στάση προηγουμένως στο άλλο δωμάτιο για να μαζέψεις πυρομαχικά βρεις και ανέβα στον πρώτο όροφο (ως Claire θα χρειαστεί επιπλέον να περάσεις από το δωμάτιο στην περιοχή του parking και να πάρεις το crank δίπλα στο φρεάτιο των υπονόμων και τα κελιά των σκυλιών).

Σου συνιστώ να επισκεφθείς και το δωμάτιο του νυχτοφύλακα, όπου θα βρεις το ημερολόγιό του μαζί με αρκετά -και εξαιρετικά χρήσιμα- πυρομαχικά.

[LEON: Πήγαινε στο δωμάτιο του δημάρχου (κοντά στο φλεγόμενο ελικόπτερο), πάρε το ημερολόγιο του δημάρχου και έπειτα συνέχισε στο διάδρομο μέχρι το μικρό δωμάτιο, για να λάβεις το δεύτερο τμήμα του ημερολογίου της γραμματέως και το crank.]

Το Club Key θα ανοίξει τις πόρτες του τελευταίου κλειδωμένου δωματίου του πρώτου ορόφου, οπότε και προχωράς στα ενδότερα του δωματίου. Αναψε το τζάκι και γύρισε τα πλακίδια στον τοίχο με





χικά. Εχοντας κάνει όλα αυτά, ο έλεγχος επανέρχεται στον αρχικό χαρακτήρα σου.

Από εδώ και πέρα αρχίζουν οι μεγάλες διαφορές με τα προηγούμενα. Λαμβάνεις μία κλήση να πας γρήγορα στο γραφείο του δημάρχου (είναι αυτό που περιείχε και το cog wheel στο πρώτο scenario). Προτού φτάσεις εκεί, κάνε μία στάση από το νεκροτομείο να πάρεις την key card, την οποία και χρησιμοποιείς για να ανοίξεις την αποθήκη δίπλα στο δωμάτιο τροφοδοσίας. Μάζεψε ό,τι πυρομαχιτη σειρά: 2ο, 3ο, 1ο. Το γρανάζι απελευθερώνεται. Εκείνη τη στιγμή ο Mr X κάνει μία δυναμική (πολύ δυναμική δυστυχώς) εμφάνιση, στέλνοντας την αδρεναλίνη μας στα ύψη. Αρπαξε όσο πιο γρήγορα μπορείς το γρανάζι και κοπάνησέ την από το δωμάτιο! Πφιου... Κι όμως, δεν τελείωσε! Απλά τώρα έχεις κάπως περισσότερο χώρο να επιτεθείς. Δοκίμασε να προχωρήσεις λίγο και ο Mr X κάνει άλλη μία τρύπα στον τοίχο και στέκεται μπροστά σου. Εδώ εγώ σκέφτηκα να τον αφήσω να έρθει κοντά, να μπω στο δωμάτιο και να βγω στα νώτα του από την τρύπα που ο ίδιος είχε δημιουργήσει. Προς μεγάλη απογοήτευσή μου, κάτι τέτοιο δεν είχε προβλεφθεί από τους προγραμματιστές! Θα πρέπει λοιπόν να τον αντιμετωπίσεις... Μόλις πέσει κάτω, ψάξε τον για πυρομαχικά και φύγε προτού ζωντανέψει ξανά!

Τώρα πρέπει να πας στο τελευταίο δωμάτιο του τρίτου ορόφου και να χρησιμοποιήσεις το crack στην τρύπα στον τοίχο, ώστε να κατέβει η μυστική σκάλα. Ανεβαίνεις, βάζεις το γρανάζι στο μηχανισμό και παίρνεις το τελευταίο κομμάτι του "παζλ".

[LEON: Κατεβαίνεις τον αεραγωγό. Ο Ben έχει πρόβλημα. Τρέχεις να τον βοηθήσεις, σου δίνει το γράμμα προς τον αρχηγό και παρακολουθείς άλλο ένα sequence. Τελειώνοντας κατεβαίνεις ξανά τη σκάλα, δίνεις μία μάχη με τον William (συνηθισμένα πράγματα πια...) και ανοίγεις την κλειδωμένη πόρτα βάζοντας στη θέση τους τα τέσσερα plugs.]

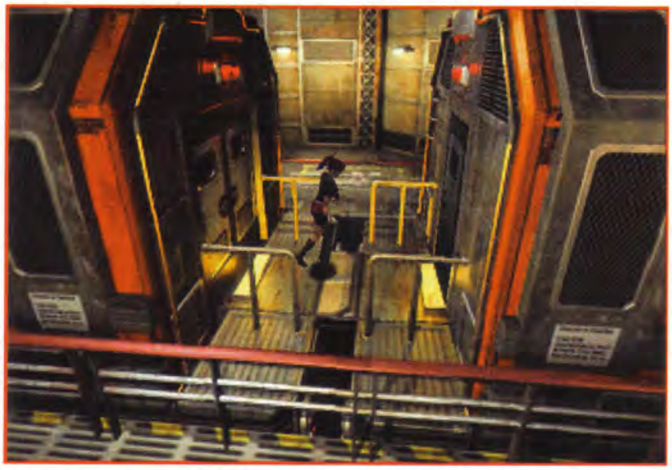
[CLAIRE: Εχοντας όλες τις πέτρες, επιστρέφεις στο γραφείο του αρχηγού και τις τοποθετείς στις εσοχές πίσω από τον πίνακα στον τοίχο. Ανοίγει μία μυστική δίοδος, την οποία ακολουθείς. Κατεβαίνεις τον ανελκυστήρα και συναντάς τον αρχηγό. Υστερα από μία μικρή συζήτηση και τον τραγικό θάνατό του, κατεβαίνεις κι εσύ τη σκάλα, προκαλώντας τη μοίρα σου. Σε βρίσκει ο William με δολοφονικές διαθέσεις αλλά... ας είναι καλά το grenade launcher! Μόλις τον αποτελειώσεις, ανέβα να πάρεις τη Sherry και κατέβα πάλι κάτω (ουφ, πολύ μας ταλαιπωρούν) στο πεδίο της μάχης.]

Φτάνοντας στους υπονόμους, έχεις να κάνεις τα ίδια που έκανες και στο πρώτο scenario. Τα θεωρώ λίγο ως πολύ γνωστά, για αυτό και δεν τα αναπτύσσω ιδιαίτερα. Πάρε το μετάλλιο από τους δύο νεκρούς στρατιώτες, προχώρησε στα ενδότερα αποφεύγοντας τις αράχνες και με το χερούλι κατέβασε και ξανανέβασε τη γέφυρα ώστε να φτάσεις μέχρι το διάδρομο με τον αλιγάτορα. Αυτή τη φορά έχει πάρει ρεπό (λόγω ενός μικρού ατυχήματος που του συνέβη στο πρώτο scenario...), οπότε δεν χρειάζεται να ανησυχείς. Ανεβαίνεις τη σκάλα, παίρνεις και το δεύτερο μετάλλιο και μετά κατευθύνεσαι στους καταρράκτες, για να σταματήσεις τη ροή με τη χρήση των μεταλλίων. Ωρα για μία βόλτα με το τρένο. Βάλε τη ζώνη σου όμως, γιατί μπορεί να ταρακουνηθείς λίγο στη διάρκεια του ταξιδιού.

ΠΟΥ ΠΗΓΕ Η ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ;

Μόλις κατέβεις από το τρένο, άναψε το όπλο με τις φωτοβολίδες ώστε να φανεί η ακριβής θέση του Weapon Box Key. Πάρε το και συνέχισε να προχωράς, σκοτώνοντας όλα τα ζόμπι που θα βρε-

θούν στο δρόμο σου. Στη διασταύρωση πήγαινε αριστερά και θα βρεις ένα πτώμα, τα υπάρχοντα του οποίου σίγουρα θα σε ενδιαφέρουν (shotgun parts ή spark gun!). Μάζεψέ τα και κατευθύνσου τώρα από την αντίθετη πλευρά. Σύντομα θα συναντήσεις έναν παρόμοιο διάδρομο. Στα δεξιά σου υπάρχουν βότανα, ενώ στα αριστερά μία σκάλα, την οποία πρέπει να ακολουθήσεις. Στο επόμενο δωμάτιο βρίσκεις F. Aid Spray και αρκετά πυρομαχικά, πολύτιμα για αυτά που θα ακολουθήσουν...Στο εξής η πλοκή εξελίσσεται εντελώς διαφορετικά από τα συνηθισμένα. Το πρώτο που θα παρατηρήσεις είναι ότι η πλατφόρμα που σε κατέβασε την προηγούμενη φορά δεν βρίσκεται στη θέση της! Προχώρησε ως την άκρη του χώρου όπου βρισκόταν παλιά η πλατφόρμα και κατέβα με το ασανσέρ που υπάρχει εκεί. Καταλήγεις σε έναν διάδρομο γεμάτο οθόνες. Στο τέλος του διαδρόμου θα βρεις το C. Panel Key. Αφού το πάρεις, κοίταξε δεξιά - στις οθόνες- για άλλη μία μικρή έκπληξη (ναι, ναι, Mr X ΠΑΛΙ!). Ξέρεις πια τι να κάνεις... Επειτα επίστρεψε εκεί όπου είχες αφήσει την Ada (Sherry) και χρησιμοποίησε το κλειδί στο μηχάνημα δίπλα. Βγες από το δωμάτιο, και ιδού η πλατφόρμα. Πάτησε το κουμπί στον πίνακα ελέγχου για να την ενεργοποιήσεις και... off we go. O William θα σου επιτεθεί καθ' οδόν... Είμαι σίγουρος πως θα τον περιποιηθείς καταλλήλως. Επειτα από λίγο η πλατφόρμα υπερθερμαίνεται, επομένως χρειάζεται να βγεις για ακόμη μία φορά έξω. Ανοίγεις τη μόνη πόρτα που υπάρχει και παίρνεις τα πράσινα βότανα. Θα παρατηρήσεις ένα μεγάλο κιβώτιο, ολίγον τι ξεκάρφωτο, στη μέση του δωματίου. Πήγαινέ το στο ασανσέρ, κατέβα μαζί του και μετακίνησέ το ως τον πέρα διάδρομο, μαζί με τα υπόλοιπα κιβώτια. Ετσι μπορείς να σκαρφαλώσεις πάνω τους, αν και αυτή τη στιγμή δεν είναι απαραίτητο. Αντίθετα, συνέχισε από την άλλη πλευρά, όπου κείτεται ένας νεκρός επιστήμονας με την P. epsilon



αναφορά ανά χείρας. Πάρε την και χρησιμοποίησε και τη γραφομηχανή, αν το κρίνεις απαραίτητο. Κατέβα με τον ανελκυστήρα στα δεξιά, διέσχισε το διάδρομο και πάτησε το διακόπτη. Επίστρεψε από το δρόμο από όπου ήρθες αρχικά, αφού τώρα η πόρτα του άλλου ανελκυστήρα είναι ανοικτή. Πατάς το κουμπί στα δεξιά και τον θέτεις σε λειτουργία.

ΚΟΥΡΑΓΙΟ, ΤΕΛΕΙΩΝΟΥΜΕ!

Βγαίνεις από το ασανσέρ, προχωράς προς την πόρτα στα αριστερά κι έπειτα κατευθύνεσαι δυτικά. Μπαίνοντας μέσα στρίβεις αριστερά και εισέρχεσαι στην παγωμένη πόρτα. Παίρνεις το F. Aid Spray και τη fuse case. Τοποθέτησε την τελευταία στο απέναντι μηχάνημα, ώστε να πάρεις τη main fuse, την οποία και εγκαθιστάς στην υποδοχή στη διασταύρωση της δυτικής και της ανατολικής πτέρυγας. Καιρός να επισκεφτείς και την ανατολική πλευρά του συγκροτήματος. Μπες στην απομακρυσμένη πόρτα στα δεξιά και μάζεψε το user registration κι ένα παραπεταμένο memo. Το μεταλλαγμένο φυτό λογικά δεν θα βρίσκεται πια εκεί (αν το σκότωσες στο πρώτο scenario), οπότε σκαρφαλώνεις στον αεραγωγό και φτάνεις στο άλλο δωμάτιο, από το οποίο μπορείς να πάρεις δύο κουτιά με πυρομαχικά (φρόντισε να "τακτοποιήσεις" όμως και κάτι ενοχλητικά lickers που σε καρτερούν). Βγαίνεις από το δωμάτιο και οδεύεις προς τη μεγάλη πόρτα. Ενας εύκολος τρόπος να σκοτώσεις τα φυτά που καραδοκούν πίσω από την πόρτα είναι, μόλις μπεις, να σκοτώσεις το ένα προτού προλάβει να γυρίσει και να ξαναβγείς. Επαναλαμβάνεις την ίδια διαδικασία για το δεύτερο και ξεμπέρδεψες (υπόψη: αυτό πιάνει σε ΠΟΛΛΕΣ δύσκολες περιπτώσεις!). Ανοιξε τώρα την πόρτα που φύλαγαν και εξόντωσε άλλο ένα του είδους τους. Κατέβα τη σκάλα και προχώρησε ευθεία στο διάδρομο με τη σειρά από οθόνες (εκεί θα βρεις κι έναν χάρτη των εργαστηρίων). Στο επόμενο δωμάτιο χρησιμοποιείς το W. Box Key στο μόνο φωτισμένο locker και παίρνεις τα Magnum parts (συνδυαζόμενα με το όπλο σου δίνουν το Custom Magnum - φύλα το σαν τα μάτια σου, θα σε γλιτώσει από μεγάλους μπελάδες...). Φυσικά, η Claire δεν θα πάρει Magnum αλλά Acid Rounds... Με όπλο ανά χείρας μπες στο επόμενο δωμάτιο κι ετοιμάσου να σκοτώσεις ΠΟΛΛΑ ζόμπι...

Με λίγη έρευνα θα ανακαλύψεις το P. Room Key, το οποίο παίρνεις κι επιστρέφεις πολύ πίσω, εκεί όπου είχες τοποθετήσει το κουτί δίπλα στα υπόλοιπα ώστε να μπορείς να ανεβαίνεις. Στη διαδρομή θα συναντήσεις και την Annette. Τη συζήτησή σας θα διακόψει ο αγενής Mr X (πάάάάλι αυτός;). Προσπέρασέ τον και ανέβα στα κουτιά, άνοιξε την πόρτα που οδηγεί στη γεννήτρια με το κλειδί και δες ακόμη ένα FMV. Πάρε το Master Key και τρέξε να πάρεις τη Sherry από το storage room (ή τη διασταύρωση, για την Claire). Με αυτή μαζί μπες στον κεντρικό ανελκυστήρα, ξεκλείδωσε την κάθοδο με το Master Key και χρησιμοποίησέ τον.

Η ΤΕΛΙΚΗ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ

Μπες στο τρένο και κατευθύνσου στο πίσω τμήμα του. Μαζί με το save point θα βρεις κι ένα κλειδί. Βγες από το τρένο και με το κλειδί άνοιξε την πόρτα στα αριστερά σου. Στο εξής μπαίνει time counter, οπότε καλύτερα επιτάχυνε τους ρυθμούς σου, αν δεν θες να βρεθούν από πάνω σου μερικά εκατομμύρια τόνοι ατσάλι, που θα εκραγούν σε λίγο. Πέρασε στην απέναντι πλευρά με την εναέρια σκάλα και πάρε τα joint plugs που θα δεις μπροστά σου, πατώντας το κουμπί για να ελευθερωθούν. Τώρα τρέξε πίσω, κάτω από τη σκάλα και μέσω της πόρτας στο άλλο δωμάτιο, για να τοποθετήσεις τα plugs και να επανέλθει η ισχύς. Τα φώτα κλείνουν, και ήρθε η ώρα για την τελική αναμέτρηση... σχεδόν! O Mr X για τελευταία φορά κάνει την εμφάνισή του. Συνεχώς να διαγράφεις ημικύκλια αλλάζοντας κατεύθυνση ώστε να αποφεύγεις τα χτυπήματά του από τα rushes που κάνει. Υστερα από λίγο θα σου δοθεί ένα bazooka με δύο βολές. Μία να τον πετύχει και τελείωσες (αν είσαι τόσο άστοχος πια ώστε να αστοχήσεις και στις δύο προσπάθειες, εεε, τι να σου πω... κάνε load!). Επιστροφή στο τρένο, αλλά προτού ανεβείς χρειάζεται να ανοίξεις τις πόρτες που μπλοκάρουν τη δίοδο. Απλά πήγαινε μέχρι τα ζόμπι και θα βρεις ένα panel που θα κάνει ακριβώς αυτή τη δουλειά. Μέσα στο τρένο πήγαινε στο μπροστινό τμήμα του, ώστε να σπρώξεις το μοχλό και να το θέσεις σε λειτουργία. Εφτασε η ώρα της κρίσης. Αδειασε ό,τι έχεις και δεν έχεις πάνω του και δες το φινάλε...

Sequel; Χμ...

PC

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ελαβα αρκετά e-mails από αναγνώστες του περιοδικού, οι οποίοι με ρωτούν γιατί, ενώ αναφέρθηκα στο τεύχος Απριλίου στο θέμα "Οτσαλάν", στο προηγούμενο τεύχος δεν έγραψα τίποτα για την επέμβαση του ΝΑΤΟ στη Γιουγκοσλαβία. Οι λόγοι που δεν έπραξα κάτι τέτοιο, φίλοι μου, είναι πολλοί, τόσοι που, αν έπρεπε να τους αναπτύξω, δεν θα έφθανε ολόκληρο το δισέλιδο.

Απλώς τονίζω ότι στην υπόθεση "Οτσαλάν" αρκετοί από εμάς νιώσαμε προδομένοι από την κυβέρνησή ΜΑΣ και τους χειρισμούς της, εξαιτίας του γεγονότος ότι οι πατροπαράδοτες έννοιες της φιλοξενίας και της προστασίας - ακόμα και με τη ζωή μας- του φιλοξενούμενου πέταξαν και χάθηκαν, ίσως για πάντα. Με την επέμβαση του ΝΑΤΟ τα πράγματα είναι τελείως διαφορετικά. Ο ελληνικός λαός βρίσκεται σε μία σπάνια ΟΜΟΨΥΧΙΑ, τους δε Αμερικανούς βρίζει όλος ο κόσμος. Ασε που οι βομβαρδισμοί έχουν ρίξει τόσο πολύ τη διάθεσή μου που δεν έχω όρεξη να ασχολούμαι με τίποτα - ούτε καν να τρώω...

Τέλος πάντων, η στήλη αυτή είναι για άλλα πράγματα. Ας περάσω, λοιπόν, αμέσως στα γράμματά σας.

PANDORA DIRECTIVE

Ο ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΒΑΣΙΛΑΚΟΣ ρωτά πώς μπορεί να ανοίξει το κουτί που βρίσκει στο Evidence room στην Autodech. Δεν ξέρει με ποια σειρά πρέπει να βάλει τα pegs στο Flight Schedule στο Map of Asia, το οποίο κανονικά πρέπει να ανοιχθεί την πέμπτη μέρα του παιχνιδιού. Χμ! Επειδή είναι πολύ δύσκολο να το περιγράψω με λέξεις, κοίταξε τη σχετική φωτογραφία που δημοσιεύεται στις σελίδες αυτές. Επίσης ρωτά πώς ανοίγει το κουτί που βρίσκει στο διαμέρισμα του Elijah Witt την όγδοη μέρα του παιχνιδιού, ποια δηλαδή είναι η αντιστοιχία μεταξύ των ημερομηνιών του ημερολογίου των Mayan και των αντίστοιχων του δικού μας ημερολογίου. Πρόκειται για έναν από τους δυσκολότερους γρίφους του παιχνιδιού. Μελετώντας σωστά όλες τις σχετικές πληροφορίες που έχεις μαζέψει, η αντιστοίχιση είναι η εξής: AHUA 4 - SEPTEMBER 8, CHUEN 10 - MAY 20, MULUC 3 - APRIL 17 και MEN 11 - JULY 12. Για να λύσεις το γρίφο αυτό με 131 κινήσεις και να κερδίσεις όλους τους πόντους (132 συνολικά, αν θυμάμαι καλά), πρέπει να:

1. Κάνεις κλικ στο Set Dials button 3 φορές, μέχρι το κόκκινο φως να εμφανιστεί κάτω από το τέταρτο σύμβολο MEN - ημερομηνία των Mayan.

2. Τοποθετήσεις την ημερομηνία των Mayan στο MEN 11 χρησιμοποιώντας το δεξιόχειρο deal.

3. Τοποθετήσεις την τωρινή ημερομηνία στο JULY 12 χρησιμοποιώντας το αριστερόχειρο deal.

4. Κάνεις κλικ στο Set Dials button μία φορά (ή περισσότερες, αν χρειαστεί), μέχρι το κόκκινο φως να εμφανιστεί κάτω από το πρώτο σύμβολο AHAU - ημερομηνία των Mayan.

5. Βάλεις την ημερομηνία των Mayan στο AHAU 4.

6. Βάλεις τη σύγχρονη ημερομηνία στο SEPTEMBER 8.



7. Κάνεις κλικ στο Set Dials button δύο φορές (ή περισσότερες, αν χρειαστεί), μέχρι το κόκκινο φως να εμφανιστεί κάτω από το τρίτο σύμβολο MULUC - ημερομηνία των Mayan. Αυτή η κίνηση θα κάνει reset τα deals στην πρώτη μέρα του χρόνου. Μην ανησυχείτε όμως...

8. Βάλεις την ημερομηνία των Mayan στο MULUC 3.

9. Βάλεις την τωρινή ημερομηνία στο APRIL 17.

10. Κάνεις κλικ στο Set Dials button μία φορά (ή περισσότερες, αν χρειαστεί), μέχρι το κόκκινο φως να είναι κάτω από το δεύτερο σύμβολο CHUEN - ημερομηνία των Mayan.

11. Βάλεις την ημερομηνία των Mayan στο CHUEN 10.

12. Βάλεις την τωρινή ημερομηνία στο MAY 20.

13. Κάνεις κλικ στο Set Dials για τελευταία φορά.

Τέλος, ρωτά πού βρίσκεται το Fireball chamber που αναφέρεται στο γράμμα ενός φίλου στο τεύχος 105. Αυτό το δωμάτιο εμφανίζεται μόνο στο Game Players Level, που είναι και το πιο δύσκολο.

MIGHT & MAGIC 6

Οι ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΠΙΕΡΡΑΚΟΣ και ΝΙΚΟΣ ΚΟΝΔΗΣ ρωτούν να μάθουν πού ακριβώς βρίσκεται η έξοδος σε ένα level ή πού ακριβώς βρίσκεται ένα αντικείμενο. Δυστυχώς, δεν μπορώ να απαντήσω σε αυτό το τεύχος, γιατί απλώς δεν έχω πια το παιχνίδι ώστε να φορτώσω τα saves που έχω κρατήσει και να τραβήξω εικόνες από τα σημεία που ζητούν, ώστε να τις δημοσιεύσω στη στήλη αυτή. Θα πρέπει να περιμένουν μέχρι το επόμενο τεύχος ή να επικοινωνήσουν ξανά μαζί μου, για να δούμε πώς θα μπορέσουν να πάρουν στα χέρια τους τις εικόνες αυτές πριν από την κυκλοφορία του τεύχους Ιουλίου-Αυγούστου.

THE X-FILES

Η ΖΩΗ ΜΑΡΜΑΡΑ δεν ρωτά για το adventure, αλλά μου έστειλε τέσσερις εκπληκτικές φωτογραφίες-wallpapers που έχει φτιάξει η ίδια με θέμα τα X-Files. Επειδή θεω-







ρώ ότι είναι εξαιρετικές, τις δημοσιεύω στο παρόν τεύχος. Ζωή, τις θέλω σε ανάλυση 800x600 και 1.204x768. Σου έχω στείλει ήδη ένα e-mail και, μέχρι να διαβάσεις αυτές τις γραμμές, πιστεύω να τα έχουμε πει και από κοντά.

Ανώνυμος φίλος ρωτά που βρίσκει στο τρίτο CD, πάνω στο καΐκι του νεκρού Wong, το όνομα "tarakan". Πολύ απλά, μιλάς πρώτα στην ντετέκτιβ για τα Wong και Fish. Μπαίνεις στην καμπίνα, βρίσκεις τα χάπια σε ένα ντουλάπι και την κίτρινη νιτσεράδα με το όνομα "tarakan". Βγαίνεις έξω και μιλάς πάλι στην Astadourian. Τη ρωτάς για τα slicker και drugs. Ο ιατροδικαστής τελειώνει και φεύγει, ενώ έρχεται και ο harbormaster. Βγαίνεις από τη βάρκα και του μιλάς. Τον ρωτάς για όλα καθώς και για τα icons. Μόλις φύγουν πηγαίνεις στο αμάξι σου και κατευθύνεσαι στο tarakan.

Με άλλα λόγια, όλη η ιστορία είναι η κίτρινη νιτσεράδα. Σημειώνω εδώ ότι η πλήρης λύση του παιχνιδιού έχει δημοσιευτεί στη στήλη αυτή από εμένα τον ίδιο, στο τεύχος 99 (Οκτώβριος 1998).

RETURN TO PHANTOM

Η ΑΜΑΛΙΑ ΡΩΙΜΠΑ από τα ΙΩΑΝΝΙΝΑ ζητά τη λύση του παιχνιδιού. Δυστυχώς, μου δόθηκε μόνο το γράμμα της, χωρίς το φάκελο με τη διεύθυνσή της και έτσι δεν μπορώ να της τη στείλω - αν και έχω παρακαλέσει επανειλημμένα να μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις. Ωστόσο, δημοσιεύω την αρχή της περιπέτειας, ώστε να τη βοηθήσω.

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ - 1993

1. Μίλησε στον Monsieur Brie και εξάντλησε όλους τους διαλόγους.

2. Στο Trap Room, ανέβα στο βάθρο του υποβολέα και πήγαινε διαμέσου του κουτιού του υποβολέα. Ο Raoul κάθεται στην καρέκλα και κοιτά μέσα από το κουτί του υποβολέα. Παρακολουθείς τον Phantom να περπατά κατά μήκος της σκηνής.

3. Ανοιξε την καταπακτή, πατώντας το κουμπί (button) στον τοίχο.

4. Σπρώξε το βάθρο του υποβολέα ακριβώς κάτω από την καταπακτή. Τώρα πήγαινε διαμέσου της καταπακτής.

5. Μίλησε στον Stage Manager, τον Charles, που είναι στο αριστερό μέρος της σκηνής, και εξάντλησε όλους τους διαλόγους.

6. Πάρε το Yellow Color Frame από το δεξί μέρος της σκηνής.

7. Πήγαινε στο πίσω μέρος της σκηνής. Προσπάθησε να κατέβεις την κυκλική σκάλα. Γλιτώνεις την τελευταία στιγμή, αφού σε κτυπά ένας σάκος γεμάτος άμμο. Πάρε το σάκο αυτό.

8. Κατέβα τις σκάλες στο Stairwell. Πάρε το Red Color Frame. Αν θέλεις να δεις τι συμβαίνει, σπρώξε την thunder machine.

9. Ανέβα τις σκάλες που οδηγούν στο πίσω μέρος της σκηνής. Προχώρησε διαμέσου της πόρτας στο βάθος προς τη σκάλα που είναι στο δεξί μέρος της σκηνής. Ανέβα έναν όροφο και προχώρησε στον πρώτο διάδρομο με τα Dressing Rooms.

10. Μπες στο δωμάτιο της Julie Giry. Μίλησέ της και εξάντλησε όλους τους σχετικούς διαλόγους.

FULL THROTTLE

Ο ΣΤΕΛΙΟΣ ΓΟΡΟΓΟΡΗΣ από τη ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ρωτά πώς νικά το αλυσοπρίονο. Χμ, απ' ό,τι φαίνεται έχει ξεχάσει κάτι πολύ σημαντικό: Πρέπει να πάρεις λίγο fertilizer (λίπασμα) από το αμάξι (Van) προτού αρχίσουν οι μονομαχίες. Εχοντας το λίπασμα, του το πετάς, τον τυφλώνεις και του παίρνεις το αλυσοπρίονο.

Αυτά προς το παρόν, περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να σημειώνετε στο γράμμα και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC

ΤΟ ΠΑΡΟΝ & ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΩΝ COMPUTER GAMES

Το τέλος της αθωότητας

Τ' ομολογώ: καμία ελπίδα δεν έχω. Οι τυφλοί μιλάνε για διέξοδο. Εγώ βλέπω.
Οταν εξαντληθούν τα λάθη, αντίκρυ μας θα κάθεται σαν τελευταίος σύντροφος το μηδέν.
"Ο Απόγονος", Μπέρτολτ Μπρεχτ

Στα τεύχη Φεβρουαρίου και Μαρτίου έγραφα για τις εξελίξεις στο χώρο των εταιριών που παράγουν computer games, των εταιριών παραγωγής προγραμμάτων ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας, όπως αρέσκονται να αυτοαποκαλούνται.

Τα δύο τελευταία τεύχη μας ήταν αφιερωμένα στις εξελίξεις που προέκυψαν με την εξαγορά της Sierra και της Blizzard από τη Havas SA, στο κλείσιμο των ιστορικών γραφείων της Sierra στο Oakhurst της California, καθώς επίσης στην πολύ σημαντική συνέντευξη της Roberta Williams, γεγονότα που απασχόλησαν τον παγκόσμιο ειδικό Τύπο και όλους τους φίλους των computer games και τα οποία δεν μπορούσαμε να μην παρουσιάσουμε, πολύ δε περισσότερο να μη σχολιάσουμε.

Από το τεύχος αυτό ξεκινώ την έκθεση των προσωπικών μου απόψεων για την κρίση που περνά ο χώρος, μία κρίση που οι ειδικοί παρομοιάζουν με αυτήν του 1984, χρονιά κατά την οποία άλλαξε ριζικά το τοπίο των υπολογιστών και των computer games. Λόγω έλλειψης χώρου, οι σκέψεις μου θα ολοκληρωθούν στο επόμενο τεύχος.

Τα βαθύτερα αίτια της παρατεταμένης αυτής κρίσης δεν μπορούν να γίνουν κατανοητά από το ευρύτερο κοινό, εκτός και αν έχει παρακολουθήσει από κοντά την εξέλιξη των computer games όλα αυτά τα χρόνια.



KNIGHT LORE: Για εμένα το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών, ο απόλυτος εθισμός και το απόλυτο gameplay.

Ασχολούμενος με τους υπολογιστές περίπου δεκαπέντε χρόνια τώρα, είχα την τύχη να ζήσω τη χρυσή εποχή των μικροϋπολογιστών και, φυσικά, να βιώσω τις εξελίξεις στα computer games από πρώτο χέρι.

Η εμφάνιση των προσωπικών υπολογιστών (PCs - Personal Computers) στις διάφορες μορφές τους σημαδεύτηκε από μία εκπληκτική έξαρση των computer games. Τα πρώτα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν ήταν τα περίφημα text adventures, ενώ λίγο αργότερα έκαναν την εμφάνισή τους τα arcade games, τα all time classics των γνωστών σε όλους μας ηλεκτρονικών, της εποχής εκείνης φυσικά.

Τα πρώτα χρόνια της δεκαετίας του '80 χαρακτηρίζονται από μία έκρηξη δημιουργικότητας σε όλα τα επίπεδα: Υπολογιστές, που για την εποχή τους έκαναν θαύματα, εμφανίζονταν ο ένας μετά τον άλλον (TRS-80, Oric, Dragon, Spectrum, Commodore 64, BBC, Amstrad κ.ά.). Θραύση έκανε για περίπου δύο χρόνια ο Atari 800, ο αληθινός πρόγονος των σημερινών υπερ-κονσολών, που έφτασε να καλύπτει μόνος του το 50% των υπολογιστών στην Αμερική, αλλά η κρίση του 1984 τον εξαφάνισε από το προσκήνιο. Ο εν λόγω υπολογιστής ήταν η μεγάλη ελπίδα των gamers, τα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν για αυτόν την εποχή εκείνη έχουν μείνει κλασικά στην ιστορία των υπολογιστών και πρόσφατα μάλιστα άρχισαν να μεταφέρονται και στα σημερινά PCs.

Τη σκυτάλη αργότερα πήραν οι υπολογιστές Atari ST, οι Amiga και οι IBM συμβατοί, για να καταλήξουμε στα σημερινά PCs, που με την εμφάνιση των 286 και την περίφημη ανοικτή αρχιτεκτονική τους άλλαξαν για πάντα την πορεία των υπολογιστών. Ετσι φτάσαμε στα σημερινά υπερ-συστήματα των Pentium 3, έστω και αν η πλειονότητα των χρηστών δεν μπορεί να καταλάβει το μέγεθος της υπολογιστικής δύναμής τους καθώς και τις τρομακτικές αλλαγές που έγιναν τα τελευταία δέκα χρόνια. Οι συγκεκριμένες αλλαγές μπορεί για τους περισσότερους να φαντάζουν απλές, στην πραγματικότητα όμως αποτελούν επανάσταση σχεδόν σε κάθε πτυχή του λεγόμενου αναπτυγμένου κόσμου.

Από το 1975, όταν άρχισε η μαζική εμφάνιση των πρώτων παιχνιδιών, μέχρι το 1984-85 περίπου, αυτά ακολούθησαν το ρυθμό ανάπτυξης των υπολογιστών, χωρίς όμως η ποιότητά τους να είναι ανάλογη της εξέλιξής τους. Τα χρόνια εκείνα αρκούσαν δυο-τρεις άνθρωποι προκειμένου να κατασκευαστεί ένα παιχνίδι. Μάλιστα, τα περισσότερα ήταν φτιαγμένα μόνο από έναν, σε πλήρη αντίθεση δηλαδή με τα σημερινά στάνταρντ, τα οποία υπαγορεύουν την ενασχόληση περί των 40-60 ατόμων για την παραγωγή ενός παιχνιδιού. Η εποχή κατά την οποία σχεδόν ο καθένας που είχε ταλέντο κυκλοφορούσε το δικό του παιχνίδι είναι για εμένα η χρυσή εποχή των computer games. Οι λόγοι είναι απλοί και -θέλω να πιστεύω- εύκολα κατανοητοί από τον καθένα: Εμφανίζονται εκατοντάδες πρωτότυπες ιδέες, αφού βρισκόμαστε στην πρώτη εποχή των computer games,

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

όλα διατυπώνονται για πρώτη φορά, υπάρχει έντονη δημιουργικότητα, καθώς τα πάντα καθορίζονται κυρίως από το ταλέντο του δημιουργού και τη δίψα του να ξεχωρίσει και όχι από το κέρδος αυτό καθαυτό, παρουσιάζονται επαναστατικά για την εποχή ευρήματα, αφού η τότε πολύ μικρή υπολογιστική ισχύς υποχρεώνε τους δημιουργούς να "στύβουν" το μυαλό τους για να κατορθώσουν να "χωρέσουν" ένα παιχνίδι στα δεδομένα της εποχής (σκεφτείτε ότι ο Spectrum είχε όλα κι όλα 48K μνήμης και ότι όλα έπρεπε να φορτωθούν σε αυτήν!) και πολλά άλλα.

Είναι η εποχή των καθαρών μυαλών και των μεγάλων δημιουργών, αφού η συντριπτική πλειονότητα των παιχνιδιών της εποχής, τα text adventures, βασίζονται στο κείμενο, τη δύναμη της περιγραφής και της φαντασίας, και όχι στην εικόνα. Προσπαθήστε να καταλάβετε ότι ζούμε τον απόηχο της δεκαετίας του '60 σε όλο τον κόσμο, υπάρχει πάρα πολύς ελεύθερος χρόνος, η ανεργία ως κοινωνικό φαινόμενο μόλις έχει αρχίσει να κάνει δειλά την εμφάνισή της, η τηλεόραση δεν έχει κλέψει ακόμη ολοκληρωτικά το μυαλό των ανθρώπων και, γενικά, οι νέοι άνθρωποι, στους οποίους και απευθύνονται οι μικροϋπολογιστές της εποχής, ζούνε μία σχετικά ανέμελη και δημιουργική ζωή.

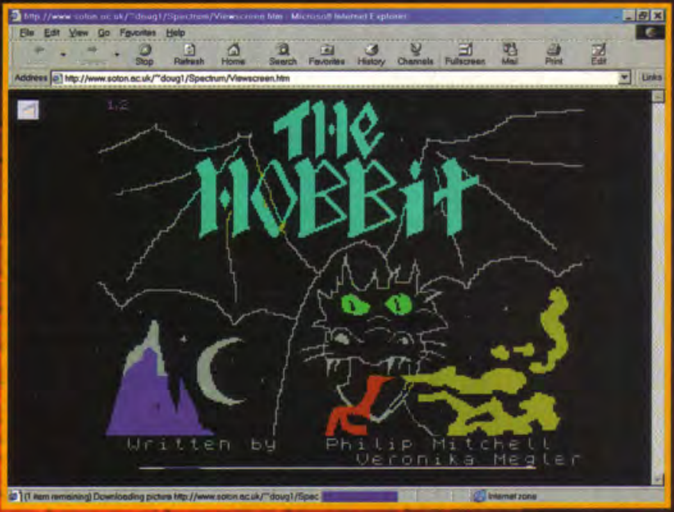
Τα χρόνια 1984-89 είναι η πενταετία κατά την οποία αλλάζει ριζικά η μορφή των computer games και όχι μόνο. Ανοίγοντας τους ασκούς του Αιόλου στο προσκήνιο έρχονται τα γραφικά και η δύναμη της εικόνας διεκδικεί το δικό της μερίδιο από το κείμενο, το γραπτό λόγο και τη φαντασία. Είναι η εποχή των text-graphic adventures, αλλά και των δεκάδων πια παιχνιδιών, όλων των ειδών, στους υπολογιστές. Από τα arcades ως τα sports, από τα shoot'em up ως τα καθαρά action games. Ισως αυτή είναι η πραγματική χρυσή εποχή των computer games, αφού λαμβάνει χώρα μία τεράστια έκρηξη σε όλους του τομείς. Είναι η εποχή κατά την οποία περνάμε σιγά σιγά από τις δισκέτες στους σκληρούς δίσκους, η μουσική αποκτά τη δική της βαρύτητα στα παιχνίδια και τα χρώματα -με αιχμή τότε τους Atari ST και Amiga- κερδίζουν σταδιακά το χώρο.

Παράλληλα, είναι η εποχή των μεγάλων κοινωνικών αλλαγών στο λεγόμενο αναπτυγμένο κόσμο. Οι τρομακτικοί ρυθμοί ανάπτυξης της τεχνολογίας και οι εφαρμογές της στη βιομηχανία αλλά και σε όλα τα στάδια της παραγωγής ανασυνθέτουν τον κοινωνικό ιστό προκαλώντας υψηλή και μόνιμη ανεργία και μείωση του ελεύθερου χρόνου των εργαζομένων με συνεχώς αυξανόμενους ρυθμούς. Ταυτόχρονα, ο λεγόμενος αμερικανικός τρόπος ζωής και η τηλεόραση κυριαρχούν στη ζωή μας. Είναι η εποχή που η δύναμη των ιδεών, της σκέψης και του λόγου υποχωρεί σταθερά μπροστά στη συνεχή άνοδο της δύναμης της εικόνας και της βίας, που με τη σειρά της γεννιέται ως αυτόνομο φαινόμενο. Ενας καφκικός φαύλος κύκλος χωρίς ορατό τέλος.

Είναι η εποχή που η εικόνα του χώρου των εταιριών παραγωγής computer games αλλάζει ριζικά. Ο ένας μετά τον άλλον οι πρωτοπόροι του είδους αποχωρούν από το προσκήνιο, για διαφορετικούς λόγους ο καθένας. Είτε γιατί δεν αντιλαμβάνονται εγκαίρως τις αλλαγές που έχουν σημειωθεί, ώστε να μπορέσουν να επανασχεδιάσουν τη συνολική δραστηριότητά τους και να συμπλεύσουν με τις εξελίξεις, είτε γιατί θεωρούν ότι αυτή η εποχή δεν τους εκφράζει πλέον, είτε τέλος γιατί αδυνατούν να συναγωνιστούν τις νέες δυνάμεις που εν τω μεταξύ έχουν βρεθεί στο προσκήνιο ως αποτέλεσμα των αλλαγών που γίνονται με κινηματογραφικούς ρυθμούς.

Ωστόσο, και αυτή την πενταετία η δημιουργικότητα εξακολουθεί να χαρακτηρίζει τα computer games, ενώ παράλληλα, μπορεί να μην έχουμε την έκρηξη ιδεών που σημειώθηκε την πρώτη εποχή των computer games, εξακολουθούμε όμως να γινόμαστε μάρτυρες εξαιρετικών προσωπικών στιγμών από σημαντικούς δημιουργούς που κυριάρχησαν όλα αυτά τα χρόνια.

Είναι η εποχή που τρεις από τις μεγαλύτερες εταιρίες computer games, οι "βασίλισσες" της Ευρώπης και της Αμερικής, οι περίφημες Level 9, Ultimate Play the Game και Infocom, κλείνουν για διαφορετικούς λόγους η καθεμία. Οι εταιρίες που μεγάλωσαν χιλιάδες gamers σε όλο τον κόσμο, που σημάδεψαν ανεξίτηλα συνειδήσεις, που έγραψαν ΤΗΝ ιστορία, πέρασαν οριστικά στο πάνθεον των μεγάλων δημιουργών αλλά και στη λήθη που επιφέρουν οι ταχύτατες εξελίξεις στις γενιές που ακολουθούν.



Το HOBBIT, ίσως το πιο διάσημο adventure όλων των εποχών.

Ετσι περνάμε στη δεκαετία του '90. Αυτή η δεκαετία, κατά τη γνώμη μου, αντιστοιχεί στο Μεσαίωνα του 20ού αιώνα, τηρουμένων βεβαίως όλων των αναλογιών. Λόγω τη φύσης του άρθρου αλλά και του περιοδικού, δεν μπορώ να αναπτύξω πλήρως τις απόψεις μου επί του θέματος, αλλά αυτή η διαπίστωση είναι βαθύτατο πιστεύω μου. Η τεχνολογική επανάσταση προχωρεί με απίστευτους ρυθμούς, ζούμε τη χρυσή δεκαετία της μοριακής βιολογίας και όχι μόνο, περίπου το 1/3 των αναπτυγμένων οικονομιών σπρώχνεται σε συνθήκες μόνιμης ανεργίας και υποαπασχόλησης, η βία ως πολιτιστικό φαινόμενο κυριαρχεί σε όλα τα επίπεδα της ζωής μας, από τις καθημερινές κουβέντες έως τις προσωπικές σχέσεις, η τηλεόραση καταβροχθίζει περίπου το 70-80% του ελεύθερου χρόνου μας και, γενικά, η δύναμη του λόγου και της σκέψης τείνει να ενταφιαστεί κάτω από την αμείλικτη πραγματικότητα της βίας της εικόνας, μίας ισοπεδωτικής πραγματικότητας που διαπερνά όλες τις πλευρές της ζωής μας.

Αυτές οι κοινωνικο-πολιτιστικές τάσεις δεν ήταν δυνατόν να μην επηρεάσουν και το χώρο των computer games. Η δύναμη των ιδεών αντικαθίσταται από την αμείλικτη πραγματικότητα των αριθμών, η δημιουργικότητα δίνει τη θέση της στην επιτυχημένη εμπορική διαχείριση και το κυνήγι των blockbusters. Η ευημερία των αριθμών -σε πείσμα κάθε πραγματικότητας- είναι η Βίβλος των εταιριών τη δεκαετία αυτή.

Ομως, το τέλος της δεκαετίας του '90 έρχεται να αναδείξει με τον πιο ανάγλυφο τρόπο την κρίση που υπέβοσκε όλα αυτά τα χρόνια και να βγάλει στην επιφάνεια μία πικρή αλήθεια: Οι αριθμοί, τελικά, δεν μπορούν μόνοι τους να φέρουν την ευημερία, όταν, δε, γίνονται αυτοσκοπός σε συνθήκες άκρατου ανταγωνισμού, χωρίς την παράλληλη ανάπτυξη εναλλακτικών λύσεων και διεξόδων, μπορεί να γίνουν αυτοκαταστροφικοί σχεδόν για όλους.

Αυτό είναι το τίμημα που πληρώνουν σήμερα στην κρίση οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής. Περισσότερα στο επόμενο, καλοκαιρινό τεύχος. PC

SYSTEM 16

Sega Coin-Op Emulator

Από αυτόν το μήνα η αγαπημένη σας στήλη, χάρη στη δική σας υποστήριξη, αλλάζει μορφή. Αρχικά αυξήθηκε κατά μία σελίδα ενώ -όπως υποσχεθήκαμε- θα περιλαμβάνει και σύντομες απαντήσεις σε γράμματα που μας έχετε στείλει. Επίσης, θα πρέπει να ευχαριστήσω όλους τους αναγνώστες που έστειλαν e-mails με προτάσεις για το ελληνικό emulator site και τη στήλη γενικότερα. Να είστε σίγουροι πως όλες έχουν ληφθεί υπόψη, ασχέτως αν δεν έχετε λάβει απάντηση ακόμα μέσω e-mail.

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr



Ενα φλιπεράκι για τους fans.

Σας είχα αναφέρει στο προηγούμενο τεύχος ότι αυτό το μήνα θα δούμε το System 16, τον SEGA coin-op emulator. Πρόκειται για ένα σχετικά παλαιό project που, όπως όλα μέχρι στιγμής δείχνουν, έχει φτάσει στο ζενίθ και μάλλον θα σταματήσει εκεί. Εχει κυκλοφορήσει σε τρεις εκδόσεις, για DOS, Windows και Linux, ενώ οι λόγοι που μας κάνουν να πιστεύουμε ότι θα σταματήσει η υποστήριξη από τους δημιουργούς του (Thierry Lescot και Li Jih Hwa) είναι η έλλειψη των updates σε όλα τα ports, αν και όπως αναφέρουν στη σελίδα τους υπάρχουν περιθώρια για περαιτέρω βελτιώσεις, χωρίς όμως να κάνουν λόγο για κάποια ημερομηνία που θεωρητικά θα περιμέναμε μια επόμενη έκδοση. Το DOS port έχει σταματήσει στη v.0.82a από τον Ιανουάριο του 1999, ενώ το Windows port στη v. 0.79 και εγώ δεν ξέρω πόσο καιρό, με ένα μόλις μερικών ημερών update στη v. 0.80 που, όπως διαβάσαμε και στο readme, θεωρείται beta (και μάλλον θα μείνει σε αυτή τη μορφή), αφήστε δε που η απόδοσή του είναι επιεικώς χάλια. Οσο για το Linux port βρίσκεται αισίως στην έκδοση 0.76 από τον Φεβρουάριο του 1998.

Το System 16 εξομοιώνει πολλά από τα παιχνίδια της SEGA (περιόδου 1987-1989) που βασίζονταν στις system 16 arcade boards (εξ ου και το όνομά του) όπως τα Shinobi, Golden Axe, Altered Beast κ.ά. Επίσης, στα υποστηριζόμενα παιχνίδια θα βρείτε μερικά "νεότερης τεχνολογίας" που βασίζονταν στις system 18 arcade boards (Shadow Dancer) καθώς και μερικά από τα Dual 68000 παιχνίδια όπως τα Hang On, Space Harrier ή Out Run. Στο κυρίως πρόγραμμα έχει χρησιμοποιηθεί εξομοίωση του 68000 της Motorola, των Z80 και YM2151/3012 για τον ήχο, ενώ το σύνολο των παιχνιδιών φτάνει αυτή τη στιγμή τα 26, αριθμός σχετικά μικρός σε σχέση με άλλους multi game emulators. Η απόδοσή του, πάντως, είναι πολύ ικανοποιητική (εκδόσεις 0.82a για DOS και 0.79 για Win), ασχέτως αν σε μερικά παιχνίδια όπως το Golden Axe θα χρειαστεί να έχετε κάποια sound samples για τις φωνές, καθώς δεν έχει γίνει ακόμα εξομοίωση του NEC uPD7751/uPD7759 ADPCM decoder.

Για να τρέξετε τον emulator (μιλάμε για τις εκδόσεις DOS ή Windows), απλώς αποσυμπιέστε το zip αρχείο σε ένα directory της αρεσκείας σας (κατά προτίμηση ονομάστε το System16) με οποιοδήποτε αποσυμπιεστικό πρόγραμμα χρησιμοποιείτε, βάλτε τις ROMs στα αντίστοιχα directories που θα δημιουργη-

ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Στο συνοδευτικό CD αυτού του μήνα θα βρείτε στον κατάλογο emulators τις δύο τελευταίες εκδόσεις του System 16 (DOS και Windows), ενώ επίσης (αγγελάκια ψέλνουν, καμπάνες ηχούν και τα λοιπά) συμπεριλαμβάνουμε δύο παιχνίδια εκ των οποίων το ένα είναι -κατά τη γνώμη μου- μέσα στα δέκα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Φυσικά, ο λόγος για το Golden Axe! Οσο για το δεύτερο, είπαμε να ικανοποιήσουμε τους φίλους των rally games και σας προσφέρουμε με χαρά το Outrun.

Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Πώς θα ήταν δυνατόν να αναλύσουμε το System 16 χωρίς να σας δείξουμε πού θα βρείτε την επίσημη σελίδα του, έτσι δεν είναι; Λοιπόν, εάν έχετε σύνδεση στο Internet, δεν έχετε παρά να πάτε στη διεύθυνση http://www.system16.com. Εκτός από τα κλασικά downloads (όχι δεν θα βρείτε ROMs), υπάρχουν και δύο πολύ ενδιαφέροντα sections: το Sega's Midi Page (με Midi από δημοφιλή παιχνίδια της Sega) και το Sega's Gallery Page (Screenshots από υποστηριζόμενα παιχνίδια). Επί-



σης, μπορείτε να κατεβάσετε και τον M72 Emulator, μια φιλόδοξη παραγωγή του Li Jih Hwa που εξομοιώνει arcades της IREM όπως το Ikari Warriors. Eνα σίγουρο "must see".



Χμ! Ποιον θα δείρουμε σήμερα;



Golden Axe... Χρειάζεται συστάσεις;

θούν και τρέξτε το system16.exe. Απλό ε; Ενα εύχρηστο GUI θα σας οδηγήσει στη λίστα με τα διαθέσιμα παιχνίδια, ενώ πατώντας το F1 κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να κάνετε επιπρόσθετες αλλαγές για το συγκεκριμένο arcade, όπως remap των πλήκτρων, επιλογή joystick, record movie και άλλα χρήσιμα. Μπορείτε επίσης, αν έχετε πρόβλημα χώρου, να τρέχετε τα παιχνίδια και σε zip μορφή, τοποθετώντας τις zipped ROMs στο ανάλογο directory. Στην περίπτωση του Windows port, όμως, έχετε κατά νου ότι θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε κάποιο win32-based unzip utility, μια και το archive έχει αρχεία με long file names. Επίσης, το exe αρχείο είναι το system16dx, και θα συνιστούσα να τρέξετε την έκδοση 0.79. Αν, δε, την έχετε ήδη εγκαταστημένη, τότε παραμείνετε σε αυτήν και μην αναβαθμίσετε σε 0.80. Συγκριτικά, πάντως, μεταξύ των δύο ports προτιμήστε την DOS έκδοση. Είναι γρηγορότερη και δεν έχει πολλές απαιτήσεις.

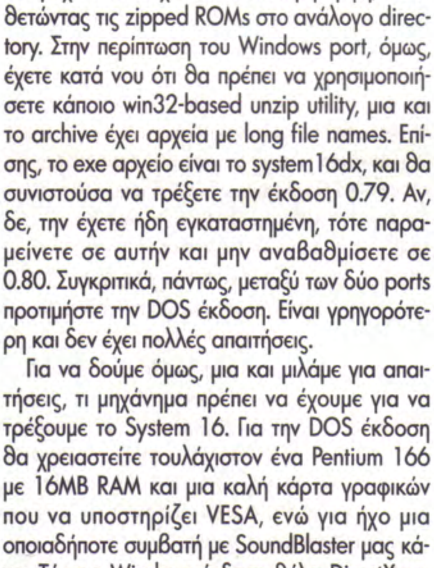
Για να δούμε όμως, μια και μιλάμε για απαιτήσεις, τι μηχάνημα πρέπει να έχουμε για να τρέξουμε το System 16. Για την DOS έκδοση θα χρειαστείτε τουλάχιστον ένα Pentium 166 με 16MB RAM και μια καλή κάρτα γραφικών που να υποστηρίζει VESA, ενώ για ήχο μια οποιαδήποτε συμβατή με SoundBlaster μας κάνει. Τώρα η Windows έκδοση θέλει DirectX και PII, σε περίπτωση που έχετε enable τον ήχο.

Στα υπέρ του emulator ξεχωρίσαμε την καλή εξομοίωση των παιχνιδιών, ενώ στα κατά συγκαταλέγονται οι μεγάλες απαιτήσεις της έκδοσης για Windows και τα λίγα υποστηριζόμενα παιχνίδια. Επισημαίνουμε εδώ πως, αν ο επεξεργαστής σας δεν είναι αυθεντικός Intel ή AMD K5/K6, το πρόγραμμα κολλάει και θα πρέπει να το τρέξετε προσθέτοντας την παράμετρο -NORDTSC μετά την command line (π.χ. system16 mygame.gcs -nordtsc).

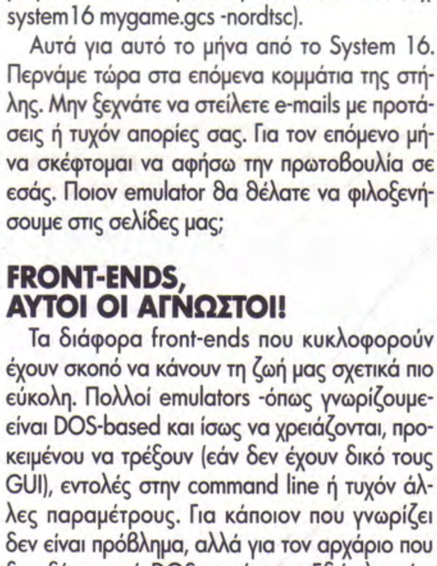
Αυτά για αυτό το μήνα από το System 16. Περνάμε τώρα στα επόμενα κομμάτια της στήλης. Μην ξεχνάτε να στείλετε e-mails με προτάσεις ή τυχόν απορίες σας. Για τον επόμενο μήνα σκέφτομαι να αφήσω την πρωτοβουλία σε εσάς. Ποιον emulator θα θέλατε να φιλοξενήσουμε στις σελίδες μας;

FRONT-ENDS, ΑΥΤΟΙ ΟΙ ΑΓΝΩΣΤΟΙ!

Τα διάφορα front-ends που κυκλοφορούν έχουν σκοπό να κάνουν τη ζωή μας σχετικά πιο εύκολη. Πολλοί emulators -όπως γνωρίζουμε- είναι DOS-based και ίσως να χρειάζονται, προκειμένου να τρέξουν (εάν δεν έχουν δικό τους GUI), εντολές στην command line ή τυχόν άλλες παραμέτρους. Για κάποιον που γνωρίζει δεν είναι πρόβλημα, αλλά για τον αρχάριο που δεν ξέρει από DOS, τι γίνεται; Εδώ, λοιπόν, επεμβαίνει το front-end. Πρόκειται για ένα εί-



Michael Jackson's Moonwalker. Μακριά και αγαπημένοι!



Τώρα με τις ζέστες μια βόλτα στην παραλία πάντα κάνει καλό.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

★ Το Bleem! επιτέλους κυκλοφόρησε. Το νέο έφτασε στις 15 Μαΐου, ενώ ο emulator υπάρχει διαθέσιμος για download από την επίσημη σελίδα του (http://www.bleem.com). Οπως όλοι γνωρίζετε, το Bleem! δεν είναι τίποτε άλλο από ένας εμπορικός emulator για το PlayStation της SONY. Τον λέμε εμπορικό διότι, για να δουλέψει το .exe που θα κατεβάσετε από τη σελίδα, θα πρέπει να έχετε πρώτα πληρώσει κάποιο αντίτιμο, προκειμένου να σας σταλεί το ειδικό CD που περιέχει τον κωδικό ξεκλειδώματος του προγράμματος. Μετά μπορείτε να χαρείτε τα original PSX games που διαθέτετε και στο PC σας. Δεν έχουμε τεστάρει τίποτα ακόμα ώστε να σας πούμε εντυπώσεις. Οψόμεθα...

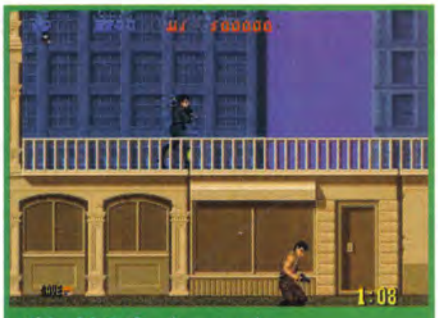
★ Στην E3, που έγινε στην άλλη άκρη του Ατλαντικού, η SONY μαζί με τους δικηγόρους της απαίτησε από τους δημιουργούς του Bleem! να πάψουν να συγκρίνουν τον emulator με την κονσόλα τους, ενώ -όπως διαβάσαμε- δεν έλειψαν και διάφορα άλλα ευτράπελα. Δυστυχώς, η SONY μάλλον δεν βλέπει ότι αυτές οι σπασμωδικές κινήσεις της δεν θα φέρουν το αποτέλεσμα που θέλει. Κρίμα!

★ Νέο update μάλλον ετοιμάζεται για το CaPriCe32, σύμφωνα με την επίσημη σελίδα του. Για όσους δεν γνωρίζουν το CaPriCe32, πρόκειται για τη Windows έκδοση του CPE, ενός emulator για τον παλαιό, καλό 8-bit Amstrad 6128. Σύμφωνα με τα νέα, η καινούρια έκδοση θα κυκλοφορήσει σύντομα, σαφώς αρκετά βελτιωμένη από την προηγούμενη.

EMULATORS' CORNER



Αφησα το σκύλο ατάιστο...



Shinobi. Το θυμάται κανείς;

δος GUI που λειτουργεί ως ενδιάμεσος μεταξύ του προγράμματος που τρέχει σε DOS και των Windows. Υπάρχουν βέβαια και DOS based front-ends, όπως το πολύ εύχρηστο και δημοφιλές MAMEnu για το MAME. Επιπλέον, αντίθετα με τις DOS εκδόσεις των emulators, οι Windows-based δεν χρειάζονται τέτοια προγράμματα καθώς έχουν ενσωματωμένο GUI. Αυτό το μήνα ξεχωρίσαμε το UltraS16 v0.78, ένα front-end για το System 16 (DOS), που αναλαμβάνει να μας απαλλάξει από τον κόπο επιλογής παραμέτρων σε ό,τι αφορά την ανάλυση της εικόνας ή τον ήχο, προτού αποφασίσουμε να τρέξουμε το αγαπημένο μας Golden Axe (εχμ!, καλά, καλά...). Ασχετα αν είναι λίγο παλαιό (στο readme διαβάσαμε ότι υποστηρίζει την έκδοση 0.78 του emulator), το δοκιμάσαμε και λειτουργεί άψογα και με τις νεότερες εκδόσεις. Μπορείτε ακόμα να φτιάξετε preview screenshots, ώστε να βλέπετε τι παιχνίδια έχετε διαθέσιμα, ενώ οι λειτουργίες του είναι εύκολες στη χρήση. Συν τοις άλλοις, έχετε τη δυνατότητα να τσεκάρετε αν οι ROMs που διαθέτετε είναι καλές ή όχι. Το συνιστάμε ανεπιφύλακτα σε όσους πιστεύουν ότι το χρειάζονται. Θα το βρείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση http://www.mygale.org/bkg97.

ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Είχαμε υποσχεθεί ότι από αυτόν το μήνα θα ακούγεστε και εσείς από τη στήλη αυτή. Περνάμε, λοιπόν, γρήγορα σε σύντομες απαντήσεις σε μερικά δικά σας γράμματα.

Alex Valyrakis (Sifval@internet.gr): Σε παραπέμπω σε κάποια search engine. Δεν έχεις παρά να μπεις εκεί και να της δώσεις να ψάξει αυτό που θέλεις.

Μίλτος Βασαμανίδης (miltos_raynor@hotmail.com): Φυσικά και θα το ήθελα. Αν μένεις Αθήνα, μπορούμε να συναντηθούμε κάπου και να συζητήσουμε τις λεπτομέρειες. Στείλε μου e-mail με νεότερα.

George Karidas (sheridan@otenet.gr): Ο φίλος μας ρωτάει γιατί μερικά παιχνίδια στο Callus (Mercs, Varth, 1941) τρέχουν "ανάποδα", δηλαδή από δεξιά προς τα αριστερά αντί για πάνω κάτω. Αν και το πρόβλημα είναι γνωστό, δεν μπορώ να σου απαντήσω με σιγουριά. Πιθανώς είναι θέμα ανάλυσης που χρησιμοποιούν τα εν λόγω παιχνίδια. Η λύση ωστόσο είναι απλή. Τρέξε αυτά τα παιχνίδια μέσω του MAME emulator. Θα διαπιστώσεις ότι δουλεύουν άψογα και χωρίς κανένα τέτοιο πρόβλημα.

Β.Σ. Ορέστης (aretakis@otenet.gr): Δυστυχώς, αγαπητέ, δεν μπορώ να σε βοηθήσω, μια και το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν το έχω δοκιμάσει στο UltraHLE. Το πιο πιθανό είναι να έχεις κατεβάσει κάποιο damaged ROM ή κάτι παρόμοιο, χωρίς ωστόσο να είμαι 100% σίγουρος. Οσο για τις προτάσεις, σε ευχαριστώ πολύ.

Παύλος Τουμπουλίδης (gtoub@otenet.gr): Φίλε μου, αυτό πραγματικά δεν το ήξερα! Σε ευχαριστώ για τη διευκρίνιση.

Προτείνω επίσης με όσους αναγνώστες ενδιαφέρονται και μπορούν να βοηθήσουν για τη δημιουργία του ελληνικού emulator site να βρεθούμε από κοντά ώστε να συζητήσουμε τις λεπτομέρειες. Η ανταπόκρισή σας ήταν μεγάλη και αυτό δείχνει πόσο πολύ σας αρέσουν οι emulators.

Κάτι τελευταίο: Αν έχετε κατά νου κάτι που θα θέλατε να το δείτε εδώ, μη διστάσετε να μας ενημερώσετε. Επιπλέον, αν έχετε γράψει κάτι που πιστεύετε ότι αξίζει τον κόπο να το φιλοξενήσουμε (όπως κάποιο FAQ για έναν emulator), στείλτε το στο περιοδικό. Θα χαρούμε πολύ να το δημοσιεύσουμε.

PC

NEWS FLASH



Από το παρόν τεύχος εγκαινιάζουμε αυτό το νέο κομμάτι της στήλης που θα ονομάζεται "News Flash" και θα φιλοξενεί νέες, σημαντικές λεπτομέρειες που αφορούν σε βελτιώσεις παλαιότερων παραγωγών που έχουμε αναλύσει. Θα εμφανίζεται στις σελίδες μας, όταν και εφόσον θεωρούμε σημαντικό να κάνουμε μνεία σε μια τέτοια παραγωγή.

Αυτό το μήνα δεν θα μπορούσαμε να μην αναφέρουμε τη νέα, έξτρα βελτιωμένη έκδοση του NeoRage. Εμεινα κατάπληκτος από το πόσο έχει αλλάξει ο συγκεκριμένος emulator. Οπως θα έλεγαν και οι φίλοι μας στα ελληνικά: This Emulator ROCKS!!! Είναι Windows based, διαθέτει ήχο (επιτέλους!) σε όσα παιχνίδια υποστηρίζεται, οι ROMs τρέχουν μόνο σε zip μορφή (ευτυχώς, γιατί ήταν τεράστιες σε μέγεθος) και το σημαντικότερο έχει built-in, shots factory, όπου μπορείτε την ώρα που παίζετε να "τραβήξετε" την εικόνα της αρεσκείας σας, να δείτε τα frames, να την επεξεργαστείτε και, τέλος, να τη σώσετε. Στη συνέχεια θα δείτε ένα τέτοιο παράδειγμα όπου στο Real Bout Fatal Fury Special, αφού έκανα τόπι στο ξύλο τον Terry Bogard με τον καλύτερο χαρακτήρα (για μένα φυσικά, και όποιος έχει αντίρρηση, τον προκαλώ σε match, χα!) Laurence Blood, τράβηξα το screenshot και το έκανα background. Οι απαιτήσεις του δεν έχουν αλλάξει, αλλά υπάρχουν πολλά περιθώρια για επιπλέον βελτιώσεις, όπως ισχυρίζονται και οι δημιουργοί του. Ορίστε μερικά προβληματάκια που πρέπει να αναφερθούν: Αρχικά, δεν είναι πολύ γρήγορος όσο θα έπρεπε και (κάτι αρκετά σημαντικό) δεν μπορεί να επέμβει ο χρήστης στα dip switches του παιχνιδιού ώστε να το κάνει customize, κάτι που γίνεται στο MAME.



Χμ! Ποιον θα δείρουμε σήμερα;


Corsairs
Γίνε ο τρομερότερος
Πειρατής
όλων των εποχών
http://www.beacon.gr
MICROÏDS
www.microids.com
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: BEACON MULTIMEDIA
ΓΡΑΜΜΟΥ 71, 151 24 ΜΑΡΟΥΣΙ, ΤΗΛ: 6143252, FAX: 6243251
E-mail beacon@fdsweb.com
BEACON
MULTIMEDIA

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ MAGIC: THE GATHERING

Η μάχη των ισχυρών

Στις 16 Μαΐου, στις 5:00 το απόγευμα, οκτώ ιδρωμένοι και λαχανιασμένοι από την αγωνία παίκτες είδαν τους κόπους τους να αποδίδουν καρπούς. Πέρασαν διά πυρός και σιδήρου, αλλά απέδειξαν ότι δίκαια ανήκαν στους καλύτερους - και δεν έμενε παρά να το γιορτάσουν.



Του Μίλτου Κύρκου

Η πορεία των παικτών είχε αρχίσει νωρίτερα, τον Απρίλιο, με τα τοπικά πρωταθλήματα που έγιναν σε Αθήνα, Βόλο, Θεσσαλονίκη, Ηράκλειο και Χανιά. Σε αυτά οι παίκτες του Magic συγκρούστηκαν σκληρά για να εξασφαλίσουν τη νίκη που θα τους επέτρεπε να συμμετάσχουν στον τελικό. Ο συναγωνισμός ήταν πολύ σκληρός, μια και η συμμετοχή ήταν πολύ αυξημένη σε σχέση με τους περυσινούς αγώνες. Καινούρια πρόσωπα είχαν καταλάβει πολλές από τις θέσεις των παικτών, νέες στρατηγικές και παρέες, μια ατμόσφαιρα αγωνίας αλλά και διασκέδασης. Ο συναγωνισμός ήταν μεγάλος και αυτό φάνηκε ακόμα πιο καθαρά στον προκριματικό της Αθήνας (έγινε στο πλαίσιο του ανοιξιάτικου Games Fair της Κάισσα), όπου ο εικοστός πρώτος που προκρίθηκε ισοβάθμησε με άλλους 16, οι οποίοι έμειναν απέξω! Μιλάμε για μάχη μέχρι το τελευταίο λεπτό.

Στις υπόλοιπες πόλεις οι μονομαχίες ήταν εξίσου σκληρές και πολλοί παίκτες έπαιξαν στα τουρνουά πρόκρισης ακόμα και αν δεν μπορούσαν να κατέβουν στην Αθήνα σε περίπτωση νίκης - μόνο και μόνο επειδή η πρόκληση ήταν ισχυρή!



Μέσα από αυτά λοιπόν τα τουρνουά (και έχοντας την υπόσχεση ότι του χρόνου θα συμμετάσχουν ακόμα και η Πάτρα, η Χαλκίδα, οι Σέρρες που φέτος παραλίγο δεν πρόλαβαν), φτάσαμε στο "καυτό" διήμερο 15-16 Μαΐου. Η Κάισσα είχε κλείσει το ξενοδοχείο "Τιτάνια" για τα τελικά και μία (όπως αποδείχτηκε) μικρή αίθουσα που με το ζόρι χώρεσε τους παίκτες και τους θεατές - του χρόνου σίγουρα θέλει μεγαλύτερο χώρο. Το πρωί της έναρξης παρουσιάστηκαν τριάντα εννέα παίκτες και μετρήθηκαν απώλειες από το Ηράκλειο και τα Χανιά. Το ότι οι αγώνες απαιτούσαν διανυκτέρευση στην Αθήνα ήταν πρόβλημα για μερικούς από τους παίκτες, κυρίως για όσους δίνουν εξετάσεις κ.λπ.

Την πρώτη ημέρα το πρόγραμμα προέβλεπε Rochester Draft. Σε αυτό το σύστημα οι παίκτες χωρίζονται σε τραπέζια των επτά ή οκτώ και ανοίγοντας διαδοχικά boosters, τα απλώνουν στο τραπέζι και ο καθένας έχει 5'' να διαλέξει την κάρτα του. Με αυτό τον τρόπο κατασκευάζονται οι τράπουλες που θα χρησιμοποιηθούν στο τουρνουά. Είναι μια πολύ ιδιαίτερη διαδικασία, μια και κάθε παίκτης πρέπει αφ' ενός να διαλέξει χρώμα και είδος στρατηγικής και αφ' ετέρου να πάρει και κάρτες που δεν θα ήθελε να δει σε χέρια αντιπάλων του! Το Draft αυτό βοηθά τους ισχυρούς παίκτες να προβάλλουν τις ικανότητές τους.

Μετά την επιλογή των καρτών οι παίκτες έπαιξαν έξι γύρους ελβετικό σύστημα (σε κάθε γύρο συγκρούονται οι ισόβαθμοι) και το βράδυ βρήκε τους παίκτες γεμάτους αγωνία. Οι νικητές ήθελαν να κρατήσουν την πρωτοπορία τους, οι χαμένοι υπολόγιζαν σε ένα come back την επομένη και όλοι μαζί σχεδίαζαν πού θα διασκεδάσουν το βράδυ!



ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΥ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΟΣ MAGIC 1999

1. Παπαϊωάννου Γιάννης (Θεσ/νίκη)
2. Κερμελής Μιχάλης (Βόλος)
3. Κωνσταντάκης Νίκος (Θεσ/νίκη)
4. Μπεληγιάννης Ταξιάρχης (Πειραιάς)
5. Κοψιδάς Δημήτρης (Ηράκλειο Κρήτης)
6. Γιακουμάκης Αλέξανδρος (Ηράκλειο Κρήτης)
7. Ζωγράφος Ηλίας (Βόλος)
8. Πετρίδης Δημήτρης (Θεσ/νίκη)

ΝΕΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΧΩΡΟΣ ΣΤΗΝ ΚΑΪΣΣΑ

Επιτέλους, άνοιξε ο χώρος επίδειξης της κεντρικής Κάισσα. Σε έναν υπόγειο χώρο έγινε ήδη το πρώτο σενάριο AD&D για νέους παίκτες και οι πρώτες μάχες Chronopia και Warzone. Οσοι θέλουν να δουν τι είναι αυτά τα περίεργα επιτραπέζια παιχνίδια με τους τόσους φανατικούς οπαδούς δεν έχουν παρά να κατέβουν τα λίγα σκαλιά του υπογείου...





Την Κυριακή ξεκίνησε το Standard Tournament με άλλους έξι ελβετικούς γύρους. Οι παίκτες κρατούσαν την ήδη διαμορφωμένη βαθμολογία και πάλευαν να κάνουν όσες περισσότερες νίκες μπορούσαν για να μπουν στην οκτάδα. Ηταν πολύ σκληρός ο ανταγωνισμός, η ένταση ανέβαινε και δεν έλειψαν οι μικροπαρεξηγήσεις, που όμως λύθηκαν με την παρέμβαση των δύο επίσημων διαιτητών της Wizards of the Coast, του Παναγιώτη Ζηνοβιάδη από τη Θεσσαλονίκη και του Νίκου Σκαρέντζου από την Κάισσα Αμαρουσίου.



Τελικά, χρειάστηκε ο δωδέκατος ελβετικός γύρος για να ξεκαθαρίσει το τοπίο, μια και κανείς δεν ήταν σίγουρος μέχρι την τελευταία στιγμή. Οι νικητές ανέπνευσαν, οι ηττημένοι ανανέωσαν το ραντεβού τους για την επόμενη χρονιά και ακόμα ένα τουρνουά Magic πέρασε στην ιστορία. Οι τέσσερις πρώτοι κέρδισαν από ένα αεροπορικό εισιτήριο για το Βερολίνο, την πόλη όπου στις 9-11 Ιουλίου θα διεξαχθεί το Πανευρωπαϊκό Πρωτάθλημα Magic: The Gathering. Οι υπόλοιποι τέσσερις κέρδισαν το δικαίωμα συμμετοχής στο Πανευρωπαϊκό και μια κούτα boosters Magic. Βραβεία κέρδισαν ο τελευταίος του τουρνουά (!), αυτός που είχε ταξιδέψει από πιο μακριά με τη λιγότερη παρέα (Ορέστης Τσουβαλάκης, από τα Χανιά), και κάποιοι άλλοι με κλήρωση. Πρόταση να πάρουν δώρα και οι γυναίκες του τουρνουά (Κική Ζηνοβιάδου και Κατερίνα Μαθιουδάκη) απερρίφθη από τους διαιτητές για άγνωστους λόγους. Τα δώρα διέθεσε φυσικά η Κάισσα, που είναι αντιπρόσωπος των Wizards στην Ελλάδα και διοργανωτής του Πανελληνίου.

Ως συνδιοργανωτής (μαζί με τον Νίκο Σκαρέντζο) θα ήθελα και εγώ να εκφράσω τις ευχές μου όσοι πάνε στο Πανευρωπαϊκό να περάσουν πολύ όμορφα και ταυτόχρονα να φέρουν τα ελληνικά χρώματα στη θέση που τους αξίζει, αν κρίνουμε από το επίπεδο παιχνιδιού του Πανελληνίου '99.





URZA'S DESTINY

Μέσα στον Ιούνιο κυκλοφορεί το νέο expansion του Magic: The Gathering με τον τίτλο Urza's Destiny. Αποτελεί το τρίτο και τελευταίο επεισόδιο της ιστορίας του Urza και απευθύνεται, όπως όλα τα expansions, σε έμπειρους παίκτες. Στις 30 Μαΐου έγινε στο Νέο Ηράκλειο το pre-release τουρνουά της έκδοσης με πολύ μεγάλη επιτυχία. Σε αυτό όσοι συμμετείχαν είχαν την ευκαιρία να πάρουν νωρίτερα από τους άλλους μια γεύση του expansion και να παίξουν σε ένα ισότιμο περιβάλλον, μια και όλοι έβλεπαν για πρώτη φορά τις κάρτες. Τα pre-release tournaments έχουν πάντα μεγάλη επιτυχία ακριβώς γιατί δεν απαιτούν εκ των προτέρων κατασκευή decks, αλλά οι παίκτες παίζουν με τις κάρτες που αγοράζουν εκείνη τη στιγμή.

MIDDLE-EARTH COLLECTIBLE CARD GAME

Ζήστε κι εσείς τη μαγεία του "Ο Αρχοντας των δακτυλιδιών"

Το MECCG (Middle-Earth Collectible Card Game) είναι ένα καθιερωμένο παιχνίδι στρατηγικής με κάρτες, που έχει ως υπόβαθρό του τον πλούσιο φανταστικό κόσμο που περιέγραψε ο J.R.R. Tolkien στα κλασικά έργα του "Ο Αρχοντας των Δακτυλιδιών", "Το Χόμπιτ" και "Σιλμαρίλλιον".

Το υπόβαθρο του παιχνιδιού είναι ιδιαιτέρως πλούσιο καθώς εντρυφεί σε κάθε πτυχή των βιβλίων του Tolkien, παρουσιάζοντας κάθε χαρακτήρα και γεγονός με μια χαρισματική χρυσή τομή ανάμεσα στις ανάγκες του συστήματος του παιχνιδιού και τη ζωντάνια που προϋποθέτει η αναβίωση της ιστορίας μέσω του παιχνιδιού.

Το σύστημα είναι άκρως στρατηγικό, αφού βασίζεται στο γρήγορο παίξιμο και τράβηγμα καρτών.

Οι παίκτες παίζουν έναν από τους πέντε μάγους (Gandalf, Saruman, Radagast, Alatar, Pallando) και προσπαθούν να μαζέψουν όση περισσότερη φήμη (marshalling points) μπορούν έτσι ώστε το Συμβούλιο των Ελεύθερων Λαών (Free Council, τέλος του παιχνιδιού) να επιλέξει τη δική τους στρατηγική και νοοτροπία στον αγώνα εναντίον του Sauron και των ανίερων στρατιών του.

Οι τράπουλες (deck) περιέχουν τα ακόλουθα είδη καρτών:

Χαρακτήρες: Με ικανότητα επίθεσης και άμυνας, κάθε χαρακτήρας είναι η βασική μονάδα παιχνιδιού με την οποία ο παίκτης κινείται σε διάφορες περιοχές και βρίσκει μαγικά αντικείμενα, πληροφορίες, σώζει αιχμαλώτους



αντιμετωπίζει Ορκ, Τρολ, νεκροζώντανους και δράκους. Κάθε παίκτης ξεκινά με δύο έως πέντε χαρακτήρες και μπορεί υπό ορισμένες προϋποθέσεις να "'κατεβάσει" και άλλους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



Resources: Κάρτες που αποτελούν τη στρατηγική του παιχνιδιού όσον αφορά στη φήμη και τις ενέργειες που μπορούν να βοηθήσουν τις ομάδες των χαρακτήρων. Είναι μαγικά αντικείμενα, συμμαχίες με τους ελεύθερους λαούς, σύμμαχοι, κάρτες που βοηθούν σε μια επίθεση ή την ακυρώνουν.

Hazards: Κάρτες που παρουσιάζουν κινδύνους στον αντίπαλο και τον καθυστερούν ή τον εμποδίζουν να κάνει τις απαραίτητες ενέργειες για να κερδίσει. Είναι τριών ειδών: κάρτες με περιβαλλοντικά φαινόμενα που εμποδίζουν την κίνηση, κάρτες με όντα που τραυματίζουν ή και σκοτώνουν τους χαρακτήρες του αντιπάλου και κάρτες που διαφθείρουν ή καταπονούν τους χαρακτήρες, οπότε αυτοί αποχωρούν από το παιχνίδι για να ακολουθήσουν τους δικούς τους σκοπούς, που είναι διαφορετικοί από αυτούς του μάγου σας.

Για περαιτέρω πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο Fantasy Shop, όπου υπάρχουν αφοσιωμένοι χομπίστες που θα σας δείξουν το παιχνίδι, θα συζητήσουν μαζί σας για συλλογές και στρατηγικές καρτών, ενώ θα βρείτε ολοκληρωμένες σειρές προϊόντων για αρχάριους και πεπειραμένους όπως και κάρτες για ανταλλαγή.

Στο πλαίσιο των εκδηλώσεων του Fantasy Shop, γίνονται τουρνουά Middle-Earth Collectible Card Game σε μηνιαία βάση, οπότε μπορείτε να πάρετε μέρος ή και απλώς να παρακολουθήσετε και να μάθετε στρατηγικές από πιο έμπειρους παίκτες σε ένα περιβάλλον που εμπνέει για κάθε θέμα Tolkien.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ FANTASY SHOP ΙΟΥΝΙΟΥ 1999

Σάββατο 5/6/1999: Legends of the Five Rings Tournament - ώρα 12:00
P.C. Tournament - (STARCRAFT: BROODWAR) - ώρα 12:00

Κυριακή 6/6/1999: Warhammer 40.000 Tournament - ώρα 15:00
Middle-Earth Card Game Tournament - ώρα 11:00

Σάββατο 12/6/1999: WARHAMMER FANTASY BATTLES Tournament - ώρα 15:00

Κυριακή 13/6/1999: WARHAMMER FANTASY BATTLES Tournament - ώρα 11:00
Εκδήλωση Αθηναϊκής Λέσχης Επιστημονικής Φαντασίας - ώρα 19:00

Σάββατο 19/6/1999: White Wolf Role Playing Day - ώρα 16:00
Τηλεφωνήστε μας για πληροφορίες. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.

Κυριακή 20/6/1999: BATTLETECH Tournament - ώρα 16:00
Magic The Gathering Tournament (Type I) - ώρα 10:00

Σάββατο 26/6/1999: P.C. Tournament - (STARCRAFT: BROODWAR) - ώρα 12:00

Κυριακή 27/6/1999: Fantasy Role Playing Day - ώρα 16:00
Τηλεφωνήστε μας για πληροφορίες. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.
Εκδήλωση Αθηναϊκής Λέσχης Επιστημονικής Φαντασίας - ώρα 19:00
Κάθε Σάββατο στις 17:00 γίνεται επίδειξη Shadowrun RPG. Καινούριοι παίκτες ευπρόσδεκτοι.

UTOPIA news

DUNGEONS & DRAGONS GAME

Γνωρίστε τον κόσμο της περιπέτειας μέσα από τον αδιαμφισβήτητο βασιλιά της φαντασίας, το παιχνίδι DUNGEONS & DRAGONS! Το συναρπαστικό αυτό παιχνίδι μάχης και περιπέτειας περιέχει σε ένα μόνο κουτί όλα όσα χρειάζεστε για να παίξετε.

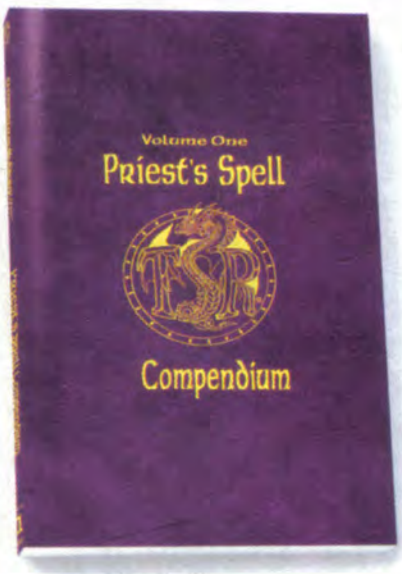


Ξεχωριστά φύλλα ηρώων επιτρέπουν στους παίκτες να φτιάχνουν μοναδικούς χαρακτήρες. Περιέχει ακόμη βιβλίο περιπετειών γεμάτο συναρπαστικά σενάρια. Απευθύνεται σε εντελώς καινούριους παίκτες αλλά και σε αυτούς που έχουν ήδη παίξει τα D & D Fast - Play Games.

Ιδανικό παιχνίδι για όλους όσοι αγαπούν τη φαντασία και την περιπέτεια, αλλά δεν έχουν παίξει ποτέ πριν οποιοδήποτε Role Playing Game.

Τιμή: 4.500 δρχ.

PRIEST'S SPELL COMPENDIUM VOLUME ONE

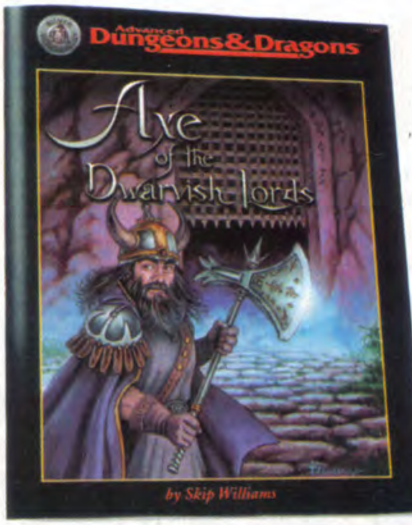


Αρχή μιας μνημειώδους προσπάθειας: της συλλογής κάθε επίσημου Spell κληρικού του AD & D. Χρησιμοποιεί μεγάλο αριθμό πληροφοριών ακόμα και από βιβλία εκτός κυκλοφορίας. Είναι το επίσημο βιβλίο για τα spells κληρικού στο AD & D.

Accessory του AD & D για έμπειρους παίκτες/ Τιμή: 9.000 δρχ.

AD & D AXE OF THE DWARVISH LORDS

Περιπέτεια για μεγάλα επίπεδα που, ακολουθώντας την παράδοση των παλαιότερων The Road of Seven Paths και Return to the Tomb of Horrors, έχει ως επίκεντρο το πιο ισχυρό μαγικό αντικείμενο των Φατριών των Νάνων!



Παίκτες και Dungeon Masters αγαπούν τη λεπτομέρεια των περιπετειών σε campaign του AD & D, καθώς προσφέρουν πλούσιο υπόβαθρο πληροφοριών, πολλούς χάρτες και βοηθήματα για τους DM.

Η συγκεκριμένη περιπέτεια είναι μια πορεία μέσα από τα δαιδαλώδη dungeons ενός εγκαταλελειμμένου κάστρου νάνων.

Για χαρακτήρες επιπέδου 13-15/Περιπέτεια του AD & D για πολύ έμπειρους παίκτες/Τιμή: 9.720 δρχ.

CHILDREN OF THE NIGHT: CREATED

Δεκατρία golems -καθένα τους ένα μοναδικό αλλά και τρομακτικό πλάσμα φτιαγμένο από μυριάδες υλικά- είναι οι πρωταγωνιστές του βιβλίου αυτού μαζί με πλήρεις περιγραφές αλλά και σύντομες περιπέτειες.

Είναι η τέταρτη κατά σειρά κυκλοφορία της ενότητας Children of the night και βασίζεται -κατά κύριο λόγο- στα παλαιότερα Van Richten's Guides.



Τα τρομακτικά golems μπορούν να ενταχθούν εύκολα σε οποιοδήποτε campaign RAVENLOFT, αλλά και σε κάθε παιχνίδι AD & D.

Το παιχνίδι είναι κατάλληλο για όλα τα επίπεδα παικτών.

Περιπέτεια του RAVENLOFT/Για πολύ έμπειρους παίκτες/Τιμή 6.840 δρχ.

DRAGONLANCE CLASSIC 15th ANNIVERSARY



Ειδική συλλογή που προσκαλεί παλιούς και νέους παίκτες να ξαναζήσουν τις περιπέτειες του θρυλικού DRAGONLANCE!

Δεκαπέντε χρόνια πριν, ο κύκλος των 14 περιπετειών του DRAGONLANCE επαναπροσδιόρισε το τι είναι παιχνίδι ρόλων, θέτοντας τις βάσεις ενός από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια φαντασίας όλων των εποχών. Η έκδοση αυτή επαναφέρει στην κυκλοφορία όλες τις περιπέτειες, προσφέρει νέο υλικό που ποτέ μέχρι τώρα δεν έχει εκδοθεί και επιπλέον περιέχει στατιστικά παιχνιδιού και κανόνες για να μπορέσετε να παίξετε τις περιπέτειες με τους κανόνες τόσο του AD&D όσο και του SAGA. Η έπειτα από 15 χρόνια επεκτατική έκδοση του DRAGONLANCE κυκλοφορεί με όλες τις διορθώσεις που θα χαρίσουν μεγαλύτερη ευελιξία στο παιχνίδι.

Οι DMs θα μπορέσουν είτε να ζωντανέψουν την αυθεντική τριλογία μυθιστορημάτων των Weis και Hickman -τα chronicles- είτε να φτιάξουν νέους ήρωες που τα ονόματά τους θα γίνουν θρύλος από τη μία άκρη του κόσμου του Krynn στην άλλη.

Περιπέτειες του Dragonlance/Για παίκτες όλων των επιπέδων/ Τιμή: 9.360 δρχ.

WARZONE II



Παιχνίδι στρατηγικής με φιγούρες που έρχεται να αντικαταστήσει το προηγούμενο Warzone I. Είναι σχεδιασμένο για δύο ή περισσότερους παίκτες και στο κουτί του περιέχει 80 πλαστικές φιγούρες και όλα τα βασικά βιβλία των κανόνων του: τα χρονικά του Πολέμου, Κανόνες του Πολέμου και Δυνάμεις του Πολέμου.

Περιέχει ακόμα τους απαραίτητους δείκτες και περιγράμματα για το παιχνίδι καθώς και δύο εικοσάπλευρα ζάρια.

Είναι το πρώτο επιτραπέζιο σύστημα μαχών που κυκλοφορεί στα ελληνικά.

Τιμή: 22.400 δρχ.

STARFALL



Συλλογή διηγημάτων που εκτυλίσσονται στον καινούριο συναρπαστικό SF κόσμο της TSR, το Star Drive.

Τις νουβέλες υπογράφουν γνωστοί συγγραφείς SF όπως οι Silverberg, Haber, Bailey, Braunbeck και άλλοι.

Ανθολογία του Star Drive/ Τιμή: 2.600 δρχ.

THE OFFICIAL CLASSIC SIXTH EDITION STRATEGY GUIDE

Η Classic Sixth Edition είναι η μοναδική σειρά καρτών Advanced-level που λειτουργεί ως το ενδιάμεσο σκαλοπάτι ανάμεσα σε Starter και Expert-level expansions όπως είναι τα Tempest και Urza's Saga.



Επίσης αποτελεί το βασικό κορμό καρτών για όλα τα τουρνουά Type II.

Στις σελίδες του επίσημου οδηγού της θα βρείτε 8 κεφάλαια που εξηγούν:

- Τους κανόνες της 6ης έκδοσης
- Το τι ακριβώς κάνουν οι κάρτες της
- Πώς μπορεί να εκμεταλλευτεί κάποιος με τον καλύτερο τρόπο τις κάρτες αυτές
- Πώς να παίζει καλά
- Πώς να φτιάξει sealed deck
- Πώς να παίξει με έτοιμη τράπουλα
- Την επίδραση της classic στο παιχνίδι
- Τον διαγωνισμό σε επίπεδο τουρνουά

Ακόμα σε ειδικό appendix περιέχεται λίστα όλων των καρτών της 6ης έκδοσης.

Οδηγός στρατηγικής του Magic: The Gathering/128 σελίδες/ Τιμή: 6.120 δρχ.

DEADLANDS SHOOTOUT AT HIGH NOON

Το Shootout at High Noon είναι ο καινούριος ευκολότερος και πιο γρήγορος τρόπος γνωριμίας με το Deadlands, το γνωστό collectable card game. Τόσο οι κάρτες όσο και οι κανόνες του έχουν επιλεγεί προσεκτικά, ώστε να δίνουν τη γεύση της Αγριας Δύσης και να ζωντανεύουν με τον καλύτερο τρόπο τις θανάσιμες αναμετρήσεις ανάμεσα στους Law Dogs του Nut Hunter και στους desperadoes του Black Jack.

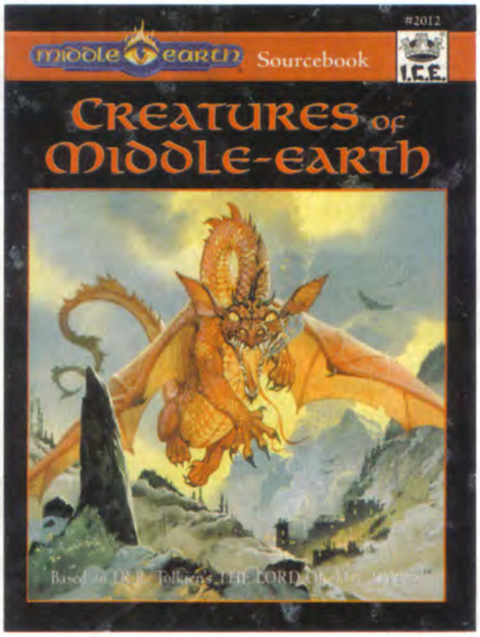
Διατίθεται σε έτοιμα εισαγωγικά σετ για δύο παίκτες που αποτελούνται από 100 κάρτες το καθένα και συμπληρωματικά boosters των 15 καρτών και τράπουλες των 60 καρτών.

Η τιμή για το εισαγωγικό σετ είναι 4.000 δρχ.

CREATURES OF MIDDLE - EARTH

Στο Creatures of Middle-Earth θα βρείτε μια πλήρη περιγραφή όλων των πλασμάτων της Μέσης Γης του Tolkien, καθώς και περιγραφές, πλήρη στατιστικά στοιχεία και πληροφορίες για την καταγωγή τους και τους τόπους όπου συναντώνται. Από τους γιγαντιαίους αετούς, συμμάχους του Γκάνταλφ, έως τους βρικόλακες της Μόργκοθ και τους αρχαίους δράκους. Εικοσιένας διαφορετικοί χάρτες δείχνουν πού ακριβώς ζουν όλα τα γοητευτικά και τρομερά πλάσματα της Μέσης Γης.

Sourcebook του Middle-Earth/RPG. Τιμή: 7.200 δρχ.



VAMPIRE CLANBOOK: BRUJAH

Κάποτε έχτιζαν μνημεία για την αιώνια ειρήνη και πέρναγαν το χρόνο τους με διαλογισμό για την αιωνιότητα. Δεν υπάρχει ομορφότερο πράγμα από το έργο αυτών που έχουν ένα όραμα. Αλλά και τίποτε πιο θανατηφόρο από εκείνους που τα όνειρά τους προδόθηκαν. Τώρα που αρχίζει η διαμάχη, τα λόγια δεν είναι αρκετά και η προδοσία θα ξεπλυθεί μόνο με αίμα.

Το Clanbook: Brujah περιέχει την ιστορία και τις παραδόσεις, τους μύθους και τα μυστικά αυτής της φατρίας των βρικολάκων. Ακόμα περιέχει 10 προκατασκευασμένους χαρακτήρες Brujah, διευρύνοντας το φάσμα αυτής της γεμάτης αντιθέσεις ομάδας, καθώς και λεπτομέρειες για τις μυστηριώδεις δυνάμεις που διαθέτουν οι Brujah .

Clanbook για το Vampire: The Masquerade/RPG. Τιμή: 4.350 δρχ.



SHADOWRUN: FIELDS OF FIRE

Οι δρόμοι είναι επικίνδυνος τόπος, τόσο επικίνδυνος όσο και ένα πεδίο μάχης. Και τα μαθήματα που παίρνει κανείς σε αυτούς μπορεί να σώσουν τη φήμη -και τη ζωή- ενός shadowrunner σε κάθε μάχη που θα δώσει.

Το Fields of Fire είναι το απόλυτο sourcebook για το μισθοφόρο shadowrunner. Περιέχει πληροφορίες για πλήρη εξοπλισμό, όπλα εξελιγμένης τεχνολογίας, καθώς και επιπλέον κανονισμούς μάχης και επεξηγήσεις. Απαραίτητο για τον shadowrunner που δεν αφήνει τη ζωή του στα χέρια των άλλων.

Sourcebook για το Shadowrun RPG. Τιμή: 6.000 δρχ.



BATTLEFLEET GOTHIC

Το καινούριο παιχνίδι στρατηγικής με μινιατούρες της Games Workshop. Αυτή τη φορά έχουμε να κάνουμε με καταπληκτικές διαστημικές μάχες στο μακρινό μέλλον. Μια εντυπωσιακή σειρά από διαστημόπλοια κάθε φυλής μάχεται για την επικράτηση στο αστρικό σύστημα Gothic. Το παιχνίδι είναι γρήγορο και πολύ παραστατικό, ενώ οι φιγούρες ακολουθούν την παράδοση της Games Workshop σε μοναδική ποιότητα και ποικιλία. Τέσσερις διαφορετικοί αστροστόλοι παρουσιάζονται: οι Imperial, Chaos Traitors, Eldar και Orks. Ιδιαίτερα οικονομικό για να φτιάξει κάποιος το στόλο του. Το αρχικό κουτί περιέχει δύο έτοιμους στόλους, και ο παίκτης μπορεί να ξεκινήσει χωρίς τίποτε άλλο.

Παιχνίδι στρατηγικής με μινιατούρες/Games Workshop. Τιμή: 25.600 δρχ.

















COMPUTERS

GAMES CLUB

AYΘHMEPON ΣTO XΩPO ΣAΣ ME 800 ΔPX.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

PUMA SOCCER	12.900
FORMULA 1 RACING	12.900
FLEET COMANDER	12.900
BALDURE'S GATE TALES OF THE SWORD COAST	9.900
CIVILIZATION CALL TO POWER	12.900
COMMANDOS (BEYOND THE CALL OF DUTY)	9.900
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	12.900
ALPHA CENTAURI	12.900
SETTLERS 3	12.900
POPULOUS	12.900
SIM CITY 3000	12.900
GANGSTERS	13.500
TOCA TOURING CARS 2	12.900
V-RALLY	10.900
COLIN McRAE	12.900
SUPER BIKE WORLD CHAMPIONSHIP	12.500
NEED FOR SPEED 3	12.500
VIVA FOOTBALL	11.900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	13.500
FIFA 99	12.500
NBA 99	12.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	12.900
WW II FIGHTERS	12.900
FALCON 4.0	12.900
LONGBOW 2	12.500
FIGHTERS ANTHOLOGY (JANE'S)	12.500
FLIGHT UNLIMITED 2	11.900
FLYING CORPS GOLD	12.900
USNF	7.900
DREAMS	11.900
TUROK 2	12.500
HALF-LIFE	12.900
FALLOUT	7.900
QUAKE 2	12.900
UNREAL	7.900
DUNGEON KEEPER	11.900
RESIDENT EVIL 2	12.900
TOMB RAIDER 3	12.900
LANDS OF LORE 3	12.900
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	12.900
ARK OF TIME	11.900
THE X-FILES	12.900
BROKEN SWORD 2	12.900
THE CURSE OF MONKEY ISLAND THE MONKEY ISLAND MOUNTY PACK	12.900
ZORK GRAND INQUISITOR	8.900
REALMS OF THE HANTING	7.900
RIVEN THE SEQUEL TO MYST	12.900
ΓΚΙΟΥΛΙΒΕΡΙΑΝΑ MILO MANARA	9.900
LULA THE SEXY EMPIRE	8.900
THE XFOOLS	7.900
VIRTUA FIGHTERS 2	7.900
STREET FIGHTERS ZERO	12.900
ABE'S EXODUS ODDWORLD	12.500
PANDEMONIUM 2	13.500

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ - ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

DESTROYER	3.900
WIPEOUT	3.900
F.A. FOOTBALL MANAGER 99	5.900
DOMINUS	3.900
COMMANCHE	3.900
SPORTS ILLUSTRATED FOR KIDS	3.900
GREY WOLF	4.900
NBA LIVE 97	3.900
CYBERIA 2 RESURRECTION	5.900
EF 2000	5.900
RISE OF THE ROBOTS	3.900
Z X-TRA	3.900
PX FIGHTER	3.900
DESCENT 2	3.900
DREAMS	4.900
KNIGHT'S CHASE	3.900
BEDLAM	3.900
WORLD LEAGUE SOCCER 98	4.900
SILENT THUNDER	4.900
FLYING CORPS	5.900
NBA ACTION 98	5.900
NBA LIVE 98	5.900
RAVEN	3.900
SPQR	4.900
DESTRUCTION DERBY	4.900
FIFA 98	5.900
ROAD TO WORLD CUP	5.900
ACTUA SOCCER 2	5.900
MANICKARTS	4.900
VIRTUAL KARTS	4.900
NEED FOR SPEED 2	4.900
BACKROAD RACERS	3.900

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

CPU PENTIUM 2 400 MHz, MOTHERBOARD PC100 M747, MIDI TOWER ATX, VGA CARD 8MB AGP ON BOARD, SOUND COMPATIBLE 16BIT ON BOARD, RAM 64MB 100MHZ, HARD DISK WESTERN DIGITAL 6,4GB, 36x CD-ROM, MONITOR 15", MODEM INTERNAL 56.600, ΗΧΕΙΑ 120WATT, MOUSE, FDD 1.44, KEYBOARD

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

299.000 ΔΡΧ.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00 ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

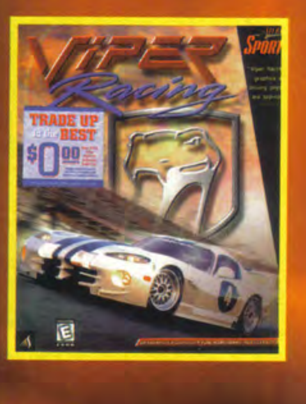
ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755











WINDOWS 98

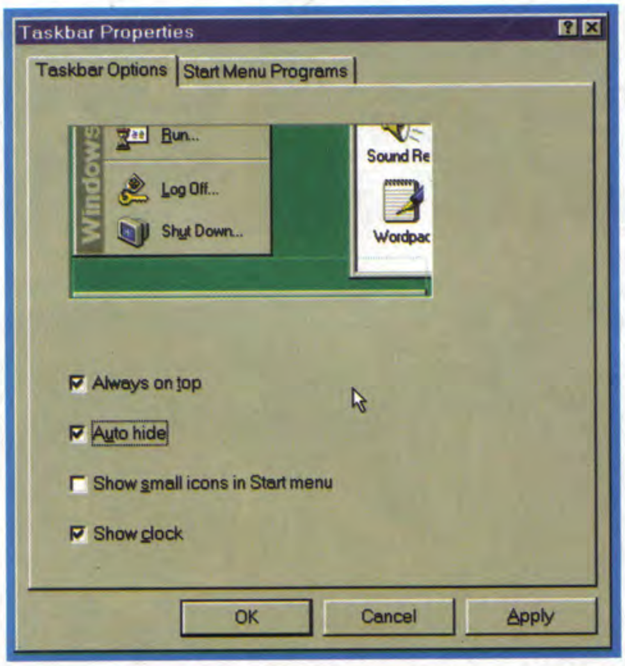
Χρησιμοποιώντας το λειτουργικό σύστημα

Οπως διαπιστώσατε τον προηγούμενο μήνα, η στήλη είναι ευέλικτη και προσαρμόζεται στις δικές σας απαιτήσεις. Μετά, λοιπόν, το απαραίτητο διάλειμμα προκειμένου να μιλήσουμε για την τεχνολογία των DVD, επανερχόμαστε στα μαθήματα χρήσης των Windows 98. Στο σημείο αυτό η στήλη θέλει να σας ευχαριστήσει για τα καλά λόγια σας και να ενθαρρύνει ακόμα περισσότερους αναγνώστες να επικοινωνήσουν μαζί μας στη διεύθυνση nikdal@compulink.gr.

του Νίκου Ι. Δαλέζιου
nikdal@compulink.gr

Η taskbar ή αλλιώς γραμμή εργασιών είναι η μπάρα η οποία βρίσκεται στο κάτω μέρος του desktop και αυτή στην οποία συναντάμε το κουμπί Start. Κάθε φορά που τρέχετε ένα πρόγραμμα ή ανοίγετε ένα παράθυρο, εμφανίζεται σε αυτήν ένα κουμπί το οποίο αντιπροσωπεύει την εφαρμογή που χρησιμοποιείται. Αν τρέχετε ταυτόχρονα παραπάνω από μία εφαρμογές, θα δείτε περισσότερα αντίστοιχα κουμπιά να εμφανίζονται. Για να μετακινηθείτε μεταξύ των εφαρμογών που χρησιμοποιείτε μία δεδομένη στιγμή, αρκεί να κάνετε κλικ στο αντίστοιχο κουμπί που θα έχει εμφανιστεί στην μπάρα. Μία νέα ιδιότητα που έχουν τα Windows 98 είναι το γεγονός ότι αν κάνετε κλικ και δεύτερη φορά στο αντίστοιχο κουμπί του προγράμματος στην taskbar, αυτό θα ελαχιστοποιηθεί. Ενας άλλος τρόπος να μετακινείστε γρήγορα ανάμεσα τις τρέχουσες εφαρμογές σας είναι ο συνδυασμός των πλήκτρων Alt+Tab. Κρατώντας πατημένο το alt και πιέζοντας διαδοχικά το Tab εμφανίζεται ένα νέο μενού στο κέντρο της οθόνης, από το οποίο μπορείτε να επιλέξετε το πρόγραμμα που επιθυμείτε.

Η taskbar είναι ευέλικτη και επιτρέπει στο χρήστη να την τοποθετήσει σε οποιαδήποτε από τις γωνίες του desktop, καθώς και να αλλάξει το μέγεθός της. Για να επιτύχετε τη μετακίνησή της αρκεί να ακολουθήσετε τη διαδικασία του drag and drop, ενώ για να αλλάξετε το μέγεθός της θα πρέπει να τοποθετήσετε το δείκτη του ποντικιού κοντά στο επάνω άκρο της, ώστε να αλλάξει σχήμα, και στη συνέχεια κρατώντας πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού να τη μεγαλώσετε όσο επιθυμείτε. Παρατηρείται, λοιπόν, ότι η taskbar θυμίζει σε πολλά σημεία τη συμπεριφορά ενός κοινού παραθύρου. Εκτός όμως από αυτές τις ρυθμίσεις, μπορείτε να αλλάξετε και άλλα χαρακτηριστικά της. Κάνετε δεξί κλικ σε μία ελεύθερη περιοχή της taskbar και επιλέξτε στο μενού που θα εμφανιστεί "Properties". Κάνοντας στη συνέχεια κλικ στην επιλογή "Auto Hide" θα μπορέσετε να εξοικονομήσετε πολύτιμο χώρο στην οθόνη σας, καθώς η taskbar μετατρέπεται σε μία λεπτή γραμμή στο κάτω μέρος της οθόνης. Για να εμφανιστεί πάλι, αρκεί να κατευθύνετε το δείκτη του ποντικιού στην περιοχή όπου βρίσκεται η taskbar.

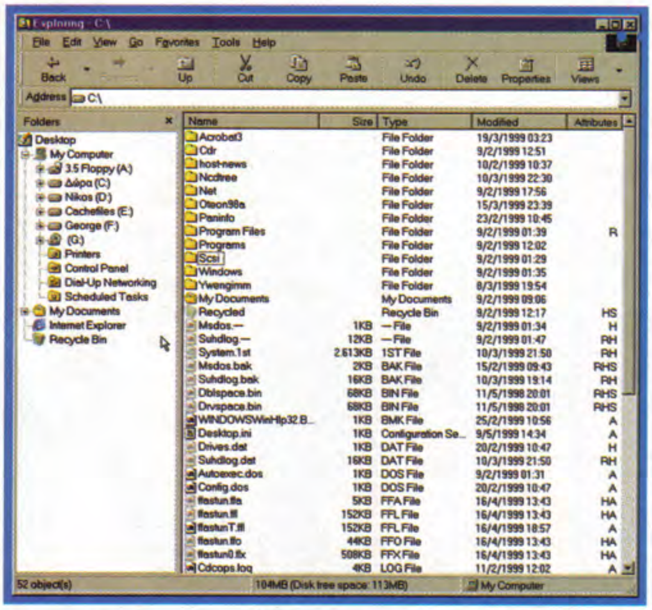


Το μενού που εμφανίζεται όταν επιλέξετε "Properties" κάνοντας δεξί κλικ στην taskbar.



Οπως βλέπετε και στην εικόνα, η taskbar μπορεί να μετακινηθεί και να παραμετροποιηθεί πλήρως, με βάση τις επιθυμίες σας.

Δίπλα στο κουμπί Start βρίσκεται μία toolbar εργαλείων που θυμίζει έντονα τις αντίστοιχες toolbars του Microsoft Office. Ονομάζεται Quick Launch και περιέχει εικονίδια τα οποία αντιπροσωπεύουν shortcuts γνωστών εφαρμογών. Σκοπός της είναι η ταχύτερη εκκίνηση των εφαρμογών που χρησιμοποιούμε συχνότερα από άλλες. Μάλιστα, η μπάρα αυτή μπορεί να μετακινηθεί ακόμη και έξω από την taskbar. Τα Windows σας δίνουν τέσσερις έτοιμες μπάρες. Για να τις δείτε θα πρέπει να κάνετε πάλι δεξί κλικ στην taskbar και να επιλέξετε "Toolbars". Παρόμοια με την Quick Launch είναι η Desktop, η οποία περιέχει όλα τα shortcuts που βρίσκονται επάνω στην επιφάνεια εργασίας. Οι άλλες δύο είναι συνυφασμένες κυρίως με το Internet. Εχουμε καταρχήν την Address, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αποθηκεύετε διευθύνσεις στο Internet αλλά και στο σκληρό δίσκο σας. Ο τρόπος χρήσης της θυμίζει έντονα τη γραμμή εντολών του DOS. Αν, για παράδειγμα, πληκτρολογήσετε την εντολή d:, θα ανοίξει ένα παράθυρο με τον Explorer να βρίσκεται στο δίσκο D, ενώ αν πληκτρολογήσετε μία διεύθυνση στο Internet, θα ξεκινήσει αυτόματα ο Internet Explorer προσπαθώντας να την εντοπίσει. Η τελευταία έτοιμη μπάρα είναι εκείνη με τα Links, τα οποία αντιστοιχούν σε διευθύνσεις στο Internet, όπως αυτές έχουν οριστεί μέσω του Internet Explorer. Ενα χαρακτηριστικό που θα πρέπει να τονιστεί είναι η δυνατότητα πλήρους παραμετροποίησης των



toolbars. Μπορούμε να φτιάξουμε τις δικές μας toolbars, αλλά και να μορφοποιήσουμε τις υπάρχουσες. Αν θέλετε να μεταφέρετε ένα shortcut στις ήδη υπάρχουσες, αρκεί να ακολουθήσετε τη διαδικασία του drag and drop, ενώ για να δημιουργήσετε μία νέα, θα πρέπει να κάνετε δεξί κλικ στην taskbar και να επιλέξετε διαδοχικά Toolbars>New Toolbar. Στη συνέχεια θα εμφανιστεί ένα παράθυρο από το οποίο καλείστε να επιλέξετε το folder που επιθυμείτε. Αυτόματα θα δημιουργηθεί μία νέα toolbar, η οποία θα περιέχει όλα τα εικονίδια των αρχείων που βρίσκονται στο folder που επιλέξατε. Οπως καταλαβαίνετε, μερικές φορές αυτό δεν είναι ιδιαίτερα βολικό, οπότε είναι προτιμότερο να δημιουργήσετε πρώτα ένα folder με τα shortcuts που επιθυμείτε.

Η τελευταία περιοχή της taskbar είναι το κομμάτι που εντοπίζεται στο δεξί μέρος της. Σε αυτό βρίσκουμε χρήσιμες πληροφορίες, όπως η ώρα και η γλώσσα του πληκτρολογίου. Ανάλογα με την εργασία που επιτελείτε, μπορεί να εμφανιστούν επιπλέον εικονίδια που θα αντιπροσωπεύουν τη συγκεκριμένη εργασία. Για παράδειγμα, το εικονίδιο ενός εκτυπωτή φανερώνει το γεγονός ότι εκτυπώνετε κάτι. Στην περιοχή αυτή θα βρείτε και σχεδόν όλα τα προγράμματα που φορτώνονται αυτόματα κατά τη διαδικασία εκκίνησης των Windows και λειτουργούν παράλληλα με αυτά. Τέτοια είναι, για παράδειγμα, τα αντιβιοτικά που αναλαμβάνουν την προστασία του υπολογιστή σας από τους ανεπιθύμητους ιούς. Αν θέλετε να δείτε μία σύντομη περιγραφή ή την ονομασία ενός από τα εικονίδια που βρίσκονται σε αυτή την περιοχή, αρκεί να τοποθετήσετε το βελάκι του ποντικιού πάνω σε αυτά, ενώ αν επιθυμείτε να τρέξετε την εφαρμογή που αντιπροσωπεύουν αρκεί ένα διπλό κλικ.

Ενα τυπικό παράθυρο με τον Windows Explorer. Στην αριστερή μεριά βλέπουμε τη δενδρική μορφή των δίσκων και των υπόλοιπων περιφερειακών του υπολογιστή μας, ενώ στη δεξιά τα περιεχόμενα του folder που έχουμε επιλέξει. Τέλος, στο επάνω μέρος διακρίνουμε την toolbar του Windows Explorer.

Ο WINDOWS EXPLORER

Το πρόγραμμα με το οποίο μπορείτε να δείτε τι υπάρχει στα μέσα αποθήκευσης που χρησιμοποιείτε είναι ο Windows Explorer. Για να τον βρείτε θα πρέπει να ακολουθήσετε τη διαδρομή Start>Programs>Windows Explorer. Τρέχοντας τον Explorer, βλέπετε τα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα υπό δενδρική μορφή στο σκληρό δίσκο σας. Στο πρώτο επίπεδο είναι το desktop και από εκεί και κάτω βρίσκονται οι οδηγοί δισκέτας, οι σκληροί δίσκοι, τα CD-ROMs αλλά και οι εκτυπωτές, το Recycle Bin κ.λπ. Για να δείτε τα περιεχόμενα του μέσου που σας ενδιαφέρει αρκεί να κάνετε κλικ σε αυτό. Βέβαια, εννοείται ότι για να δείτε τα περιεχόμενα του CD-ROM θα πρέπει να έχετε τοποθετήσει ένα CD σε αυτό. Σε αντίθετη περίπτωση, το σύστημα θα εμφανίσει μήνυμα λάθους. Στη δεξιά μεριά του παραθύρου εμφανίζονται τα περιεχόμενα του καταλόγου που έχετε επιλέξει στην αριστερή. Αν κάνετε διπλό κλικ σε κάποιο από τα αρχεία που βλέπετε, θα ξεκινήσει αυτόματα το πρόγραμμα που έχετε εγκαταστήσει στον υπολογιστή σας και έχει αναλάβει τη διεκπεραίωση μίας συγκεκριμένης εργασίας. Ετσι, αν, για παράδειγμα, κάνετε διπλό κλικ σε ένα αρχείο του οποίου η κατάληξη είναι .bmp, θα ενεργοποιηθεί το default πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας που, αν δεν έχετε εγκαταστήσει κάποιο άλλο, είναι το Paint. Αντίστοιχα, αν κάνετε διπλό κλικ σε ένα αρχείο με κατάληξη .doc, θα ενεργοποιηθεί το Word, με την απαραίτητη προϋπόθεση βέβαια ότι το έχετε εγκαταστήσει στον υπολογιστή σας. Θα πρέπει να γνωρίζετε ότι τα αρχεία που χρησιμοποιούνται για να ξεκινήσουμε μία εφαρμογή έχουν κατάληξη .exe. Τέλος, αν θέλετε να αλλάξετε το όνομα ενός αρχείου, θα πρέπει να κάνετε δεξί κλικ πάνω σε αυτό και να επιλέξετε

My Computer

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

Υπάρχει τρόπος να τακτοποιήσω αυτόματα τα παράθυρα που έχω ταυτόχρονα ανοιχτά;

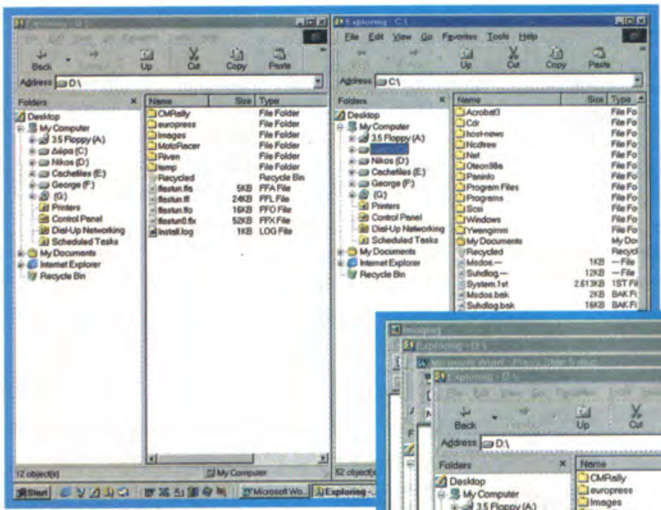
Η δυνατότητα αυτή υπάρχει και είναι πολύ χρήσιμη, καθώς σας βοηθά να συγκρίνετε τα περιεχόμενα δύο παραθύρων (π.χ. δύο Explorer ή ένα παράθυρο του Word και ένα του Excel). Για να το πετύχετε αυτό θα πρέπει να κάνετε δεξί κλικ στην taskbar. Οι δυνατότητες που σας παρέχονται είναι τρεις: Cascade Windows, όπου τα ανοιχτά παράθυρα τοποθετούνται σε μία συρταροειδή μορφή το ένα πίσω από το άλλο, Tile Windows Horizontally, όπου τοποθετούνται οριζόντια το ένα κάτω από το άλλο, και Tile Windows Vertically, όπου τοποθετούνται κάθετα το ένα δίπλα στο άλλο.

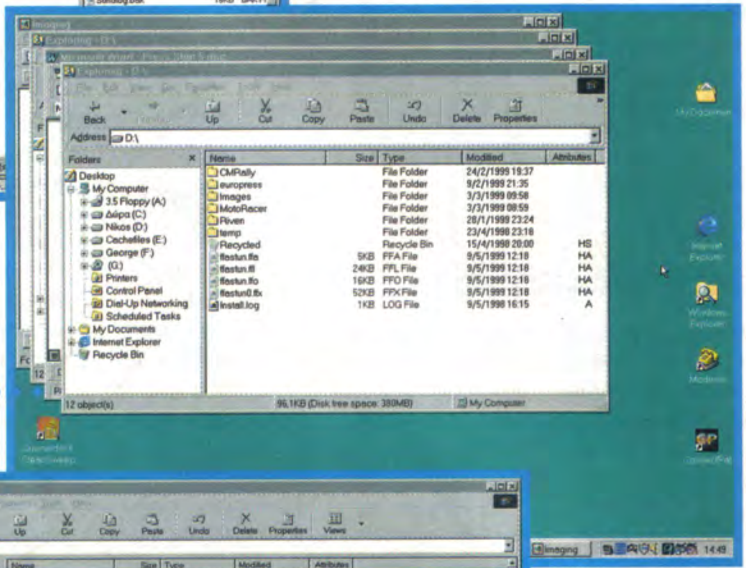
Τι είναι τα ενεργά κανάλια (Active Channels);

Πρόκειται για έναν τρόπο μεταφοράς πληροφοριών μέσω Internet. Δεν είναι τίποτε παραπάνω από συνηθισμένες σελίδες στο Διαδίκτυο, οι οποίες όμως έχουν γραφτεί ειδικά για τον Internet Explorer και περιέχουν σχεδόν αποκλειστικά κείμενο και εικόνα, ενώ επιπρόσθετα μερικές φορές έχουν και μουσική. Στόχος τους είναι η μεταφορά των πληροφοριών που διαθέτουν στο σκληρό δίσκο, ώστε να τις εξερευνήσετε με την ησυχία σας, χωρίς να είστε συνδεδεμένοι στο Internet. Βέβαια, δεν θα πρέπει να παραλείπετε να ανανεώνετε τα Active Channels ανά τακτά χρονικά διαστήματα, ώστε να ενημερώνεστε για τις εξελίξεις.

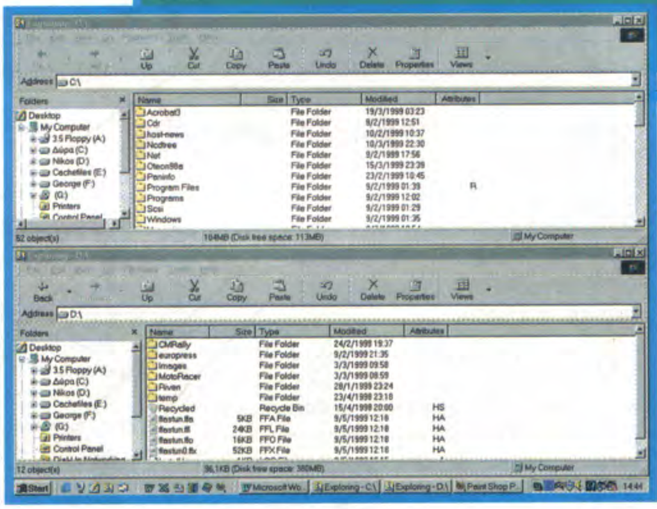
Γιατί μερικές φορές, όταν εφαρμόζω τη μέθοδο του drag and drop, αντί να αντιγράψει τα αρχεία που επιθυμώ τα μεταφέρει;

Εξ ορισμού, όταν κάνετε drag and drop στον ίδιο σκληρό δίσκο, τα αρχεία μεταφέρονται από την περιοχή όπου βρίσκονταν στην περιοχή όπου τα αφήσατε, ενώ όταν πρόκειται για δύο διαφορετικούς δίσκους, γίνεται αντιγραφή. Για να μπορέσετε να ελέγξετε τι θα συμβεί, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το δεξί κουμπί του ποντικιού αντί του αριστερού κατά τη διαδικασία του drag and drop και στη συνέχεια να επιλέξετε από το μενού που θα εμφανιστεί τη λειτουργία που επιθυμείτε.





Οι μορφές στις οποίες μπορούμε να τακτοποιήσουμε αυτόματα τα ενεργά παράθυρα στο desktop.



"Rename". Καλό είναι να μην αλλάζετε την ονομασία αρχείων τα οποία δεν γνωρίζετε τι κάνουν και προπαντός να μην αλλάζετε την κατάληξή τους.

Ο Explorer στα Windows 98 ενσωματώνει αρκετές αλλαγές τόσο ως προς την εμφάνιση όσο και ως προς τη λειτουργία του, με αποτέλεσμα να θυμίζει έντονα τον Internet Explorer. Στο επάνω μέρος, κάτω ακριβώς από το μενού επιλογών, υπάρχει η γραμμή εργαλείων με τα βασικά κουμπιά, τα οποία θυμίζουν τα αντίστοιχα κουμπιά του Internet Explorer. Τα τρία πρώτα, δηλαδή τα "Back", "Forward" και "Up", χρησιμοποιούνται για τη γρήγορη εναλλαγή των folders. Οπως συμβαίνει και με το αντίστοιχο πρόγραμμα αναζήτησης στο Internet, το κουμπί "Back" σας επιστρέφει στον κατάλογο όπου βρισκόσαστε προηγουμένως. Αντίστοιχα, το κουμπί "Forward" σας στέλνει μία θέση έπειτα από αυτή όπου βρίσκεστε. Απαραίτητη προϋπόθεση για να συμβεί αυτό είναι να έχετε χρησιμοποιήσει προηγουμένως το κουμπί "Back". Σε αντίθετη περίπτωση το κουμπί αυτό θα είναι ανενεργό. Δίπλα στα δύο αυτά κουμπιά υπάρχουν δύο βέλη. Αν τα πατήσετε, θα εμφανιστεί μία λίστα που θα περιέχει τις θέσεις που έχετε επισκεφθεί. Με τον τρόπο αυτό μπορείτε πιο γρήγορα να μεταβείτε εκεί όπου θέλετε. Το τελευταίο κουμπί της ομάδας αυτής είναι το"Up", το οποίο σας ανεβάζει ένα επίπεδο ψηλότερα από το τρέχον. Η επόμενη ομάδα είναι αυτή με τα κλασικά "Cut", "Copy" και "Paste", τα οποία θα συναντήσετε σε όλα τα προγράμματα των Windows. Τα κουμπιά αυτά χρησιμοποιούνται για τη διαχείριση των αρχείων σας. Το "Copy" χρησιμοποιείται για να αντιγράψετε ένα ή περισσότερα αρχεία από μία περιοχή του σκληρού δίσκου σε μία άλλη. Για να επιλέξετε παραπάνω από ένα αρχεία, κάνετε κλικ στη δεξιά μεριά της ομάδας που σας ενδιαφέρει και κρατώντας πατημένο το αριστερό κουμπί το ποντικιού ορίζετε μία ομάδα αρχείων. Αν θέλετε να επιλέξετε μεμονωμένα αρχεία, θα πρέπει να κάνετε κλικ στα ονόματα των αρχείων που σας ενδιαφέρουν, ενώ ταυτόχρονα θα πατάτε το πλήκτρο "Ctrl" του πληκτρολογίου. Μόλις λοιπόν επιλέξετε τα αρχεία που σας ενδιαφέρουν, πατάτε το "Copy". Τα αρχεία αποθηκεύονται προσωρινά στο πρόχειρο των Windows (Clipboard) και μένουν εκεί μέχρι να ξαναχρησιμοποιήσετε την εντολή "Copy". Στη συνέχεια πηγαίνετε στην περιοχή όπου θέλετε να αντιγράψετε τα αρχεία και πατάτε "Paste". Το κουμπί "Cut" χρησιμοποιείται για να μεταφέρετε αρχεία από μία περιοχή σε μία άλλη (η διαφορά με το "Copy" είναι ότι πλέον τα αρχεία αυτά θα διαγραφούν από την αρχική περιοχή). Επιλέγετε τα αρχεία που σας ενδιαφέρουν με τον ίδιο τρόπο που περιγράψαμε προηγουμένως και στη συνέχεια, αφού πάτε στο φάκελο που επιθυμείτε, πατάτε πάλι "Paste". Οι λειτουργίες αυτές μπορούν να γίνουν και με το ποντίκι με τη γνωστή διαδικασία του drag and drop.

Τα υπόλοιπα κουμπιά που θα βρείτε στην μπάρα του Explorer είναι το "Undo", το οποίο αναιρεί τις τελευταίες κινήσεις που κάνετε, το "Delete" το οποίο χρησιμοποιείται για τη διαγραφή αρχείων, το "Properties", που σας δίνει πληροφορίες σχετικές με τα αρχεία που έχετε επιλέξει, και τέλος το Views, το οποίο σας δίνει τη δυνατότητα να αλλάξετε τον τρόπο εμφάνισης των αρχείων σας στον Explorer. Τέλος, όλες οι προαναφερθείσες λειτουργίες μπορούν να γίνουν κάνοντας δεξί κλικ επάνω από το όνομα του αρχείου που σας ενδιαφέρει και χρησιμοποιώντας τις επιλογές που υπάρχουν στο μενού που εμφανίζεται.

Οπως καταλαβαίνετε από τα μέχρι τώρα άρθρα, τα Windows 98 είναι ένα λειτουργικό που μπορεί εύκολα να χρησιμοποιηθεί από έναν αρχάριο χρήστη. Με τις βασικές γνώσεις που έχετε αποκτήσει, μπορείτε άνετα να συνεχίσετε μόνοι σας τις εξερευνήσεις σας. Μη διστάζετε, λοιπόν, να πειραματιστείτε με τις διάφορες λειτουργίες των Windows 98. Το μόνο που θα πρέπει να έχετε πάντα κατά νου είναι να χρησιμοποιείτε τη λογική σας και να διαβάζετε πάντα τα μηνύματα που εμφανίζονται ύστερα από κάποιες ενέργειές σας. Συνήθως, όταν πρόκειται να εκτελέσετε μία επιζήμια για την ομαλή λειτουργία του προγράμματος ενέργεια, τα Windows 98 θα σας προειδοποιήσουν ζητώντας επιβεβαίωση των ενεργειών σας. Βεβαίως, αν έχετε απορίες, μπορείτε πάντα να χρησιμοποιείτε το πρόγραμμα Βοήθειας (Start>Help) ή, φυσικά, να επικοινωνείτε με τη στήλη στη γνωστή διεύθυνση.

PC


MEADE
ETX
MEADE ETX Astro Telescope
E & THE LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MEADE INSTRUMENTS CORPORATION OF CALIFORNIA U.S.A.
MEADE
Το καλύτερο φορητό τηλεσκόπιο στον κόσμο
Εύχρηστο φορητό τηλεσκόπιο με
οπτικά εξαιρετικής ποιότητος.
Με το MEADE ETX,
το τηλεσκόπιο με τις περισσότερες
πωλήσεις στον κόσμο, μπορείτε να
παρατηρήσετε αντικείμενα σε Γη,
Θάλασσα και Ουρανό με εικόνες
υψηλής ανάλυσης κι ευκρίνειας.
Όπως ανέφερε το περιοδικό
"Sky & Telescop"
"... οι Δακτύλιοι του Κρόνου ήταν
ευδιάκριτοι παρά τη χαμηλή τους
κλίση και οι γήινες παρατηρήσεις
κατά τη διάρκεια της ημέρας, ήταν
ευκρινείς με πλούσιες χρωματικές
αποδόσεις"
STREAMTRADE
K. NOMIKOS & CO
Ακτή Μιαούλη 81 & Κανάρη 2, 185 38 Πειραιεύς
Τηλ.: (01) 42 82 045, 42 83 077
Fax: (01) 42 83 079 • Telex: 21-3309 GULF GR

ΔΙΚΤΥΑΚΟ ΚΟΣΤΟΣ

Τα δεδομένα αλλάζουν...

Τα περασμένα Χριστούγεννα φήμες οι οποίες είδαν ξαφνικά το φως της δημοσιότητας και αφορούσαν στις αναπροσαρμογές των τιμολογίων του ΟΤΕ για όλες τις τηλεπικοινωνιακές υπηρεσίες πυροδότησαν μεγάλες αντιδράσεις στην ελληνική κοινότητα του Internet. Σήμερα, έξι μήνες μετά, και με τις νέες χρεώσεις για την πρόσβαση στο Internet να ισχύουν ήδη από την 1η Μαρτίου, το τοπίο του Internet στη χώρα μας έχει αλλάξει.

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Οπως είναι γνωστό, μέχρι πρόσφατα ο μόνος ISP που διέθετε Ενιαίο Πανελλαδικό Αριθμό Κλήσης (ΕΠΑΚ) ήταν η OTEnet, από την αρχή μάλιστα της λειτουργίας της, ενώ ο ΟΤΕ είχε καθυστερήσει σημαντικά την παροχή του και στους υπόλοιπους που τον ζήτησαν, γεγονός που προκάλεσε οξύτατες αντιδράσεις, καταρχήν από μία ομάδα "μεγάλων" και "μεσαίων" ISPs, οι οποίοι τις παραμονές των Χριστουγέννων εξέδωσαν σειρά ανακοινώσεων εξαπολύοντας έντονα φραστικά πυρά εναντίον του ΟΤΕ. Αναφέρουμε χαρακτηριστικό απόσπασμα ανακοίνωσης των ISPs με ημερομηνία 23 Δεκεμβρίου 1998: "Οι ISPs της ελληνικής αγοράς εκφράζουν από κοινού την ανησυχία τους για τον τρόπο με τον οποίο δραστηριοποιείται ο ΟΤΕ στην ελληνική αγορά τηλεπικοινωνιών. [...]".

Στο σημείο αυτό, όμως, και προτού δούμε τις αλλαγές στις χρεώσεις του ΟΤΕ, ας ξεκαθαρίσουμε ορισμένα σημεία: Ο ΕΠΑΚ αποτελεί τον μόνο πρακτικά εφαρμόσιμο τρόπο διακρίβωσης του ότι κάποιος χρησιμοποιεί το τηλέφωνό του για να συνδέεται στο Internet - αυτό όπως έχουν σήμερα τα ελληνικά τηλεπικοινωνιακά δεδομένα, δηλαδή με ένα μεικτό δίκτυο (αναλογικό και ψηφιακό), ψηφιακά κέντρα που δεν δουλεύουν πάντα ως τέτοια κ.ά.

Ο Ενιαίος Πανελλαδικός Αριθμός Κλήσης είναι μία υπηρεσία που προσφέρεται από τον ΟΤΕ με σκοπό τη μείωση της χρέωσης των συνδρομητών που κάνουν κλήσεις για τη σύνδεση στο Internet. Καλώντας έναν αριθμό 0965-XXXXX οι χρήστες έχουν για τις μεν ώρες κανονικής χρέωσης ελαφρά μειωμένη αστική χρέωση και τη νέα (χαμηλότερη) υπεραστική χρέωση του ΟΤΕ, για τις δε ώρες μειωμένης κίνησης (22:00-08:00) ειδικό χαμηλό τιμολόγιο ασχέτως της απόστασής τους από τον κόμβο του ISP.



Τα ψηφιακά κέντρα του ΟΤΕ σε όλη την Ελλάδα έχουν προγραμματιστεί κατά τέτοιο τρόπο -πάντα σε συνεννόηση με τους ISPs που έχουν λάβει ΕΠΑΚ (βλ. πίνακα 2)- ώστε, όταν καλείτε το 0965-XXXXX, να συνδέεστε στον πιο κοντινό στην περιοχή σας κόμβο του ISP. Η ρύθμιση αυτή λειτουργεί καλώντας είτε από ψηφιακό είτε από αναλογικό τηλέφωνο. Στη συνέχεια, για τις ώρες κανονικής χρέωσης και ανάλογα με την απόστασή σας από τον κοντινότερο κόμβο χρεώνεστε αναλόγως με αστικά ή υπεραστικά τέλη. Τέλος, οι κλήσεις στον αριθμό της τεχνικής υποστήριξης (για όσους ISPs διαθέτουν τέτοιο αριθμό) συνήθως οδηγούνται αποκλειστικά στην Αθήνα, όπου απαντά το τεχνικό προσωπικό της εταιρίας. Οι συγκεκριμένες κλήσεις χρεώνονται ως συνηθισμένες συνδιαλέξεις φωνής, ανάλογα με την απόσταση από την οποία γίνονται.

Η "κόντρα", συνεπώς, μεταξύ ΟΤΕ, OTEnet, υπόλοιπων ISPs και χρηστών ήταν κυρίως για τον ΕΠΑΚ, τη χορήγησή του ή μη και σε ποιους και βέβαια για τις χρηματικές αναπροσαρμογές. Καταρχήν, υπήρξε ανακοίνωση από τον ΟΤΕ περί μείωσης από 1-3-1999 της τιμής της αστικής μονάδας από 13 δρχ. σε 6, με τη διαφορά ότι η συχνότητα με την οποία η μονάδα θα πέφτει αλλάζει από τα 3 λεπτά στο 1. Ετσι, λοιπόν, μία ώρα χρήσης του αστικού δικτύου στο χρονικό διάστημα 08:00-23:00 από 307 δρχ. κοστίζει πλέον -συν ΦΠΑ- 425. Ομως, αν κάποιος ISP διαθέτει ΕΠΑΚ, η μονάδα πέφτει ανά 1,5 λεπτό, ενώ παράλληλα η χρονική διάρκεια του μειωμένου τιμολογίου, όπου η μονάδα πέφτει ανά 6 λεπτά, αυξάνεται κατά μία ώρα (22:00-08:00). Σημειώνουμε πως από πλευράς Εθνικής Επιτροπής Τηλεπικοινωνιών αναφέρθηκε χαρακτηριστικά πως, αφού -δυστυχώς- η Επιτροπή δεν έχει τα τεχνικά μέσα να κοστολογήσει επακριβώς το Internet στην Ελλάδα, δεν μπορεί να εκφέρει ουσιαστική άποψη για τις νέες χρεώσεις του ΟΤΕ.

Βέβαια, δεν θα πρέπει να ξεχνάμε και μερικές άλλες πτυχές του θέματος. Οι τιμολογήσεις αυτές ισχύουν ανεξαρτήτως τύπου σύνδεσης (απλή PSTN, ISDN - βλ. πίνακα 2), αρκεί να χρησιμοποιείται το διεπιλεγόμενο τηλεφωνικό δίκτυο του ΟΤΕ. Μέχρι πρόσφατα ένα κρίσιμο στοιχείο όσον αφορά στον ΕΠΑΚ ήταν το γεγονός ότι εκλαμβάνει όλες τις κλήσεις - είτε αυτές γίνονται από ψηφιακή είτε από αναλογική γραμμή- ως ψηφιακές. Αυτός είναι και ένας από τους βασικούς λόγους για τους οποίους δεν είχε τύχει καθολικής αποδοχής στη χώρα μας, αφού πάρα πολλοί εκ των ISPs που μέχρι πρότινος δεν τον διέθεταν χρησιμοποιούσαν ακριβώς αυτό ως επιχείρημα για την προσέλκυση πελατών. Σύμφωνα μάλιστα και με όσα υποστηρίζουν στελέχη της OTEnet, όσοι χρήστες μέχρι τον Μάρτιο διέθεταν αναλογική γραμμή απέφευγαν την εταιρία, αφού υπό τον ΕΠΑΚ όλες οι κλήσεις χρεώνονταν όπως αν γίνονταν από ψηφιακή γραμμή. Επίσης, οι ίδιοι οι υπόλοιποι ISPs χρησιμοποιούσαν ανεπισήμως ακριβώς αυτό ως ανταγωνιστικό "πλεονέκτημα" έναντι της OTEnet. PC

ΧΡΕΩΣΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ ΣΤΟ INTERNET ΑΝΑ ΛΕΠΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗΣ ΚΛΗΣΗΣ

(ΑΠΟ 01/03/1999)

Για πρόσβαση σε παροχείς Internet που δεν διαθέτουν Ε.Π.Α.Κ.

Είδος πρόσβασης	Ακέραιο τιμολόγιο	Μειωμένο τιμολόγιο
Αστική (Μέσω ψηφιακής σύνδεσης)	6 δρχ./60 sec	6 δρχ./120 sec
Αστική (Μέσω αναλογικής σύνδεσης)	6 δρχ./κλήση	-
Υπεραστική (Ζώνη I: έως 45 χλμ.)	12 δρχ./60 sec	6 δρχ./60 sec
Υπεραστική (Ζώνη II: έως 80 χλμ.)	45 δρχ./60 sec	38 δρχ./60 sec
Υπεραστική (Ζώνη III: πάνω από 80 χλμ.)	80 δρχ./60 sec	65 δρχ./60 sec

Για πρόσβαση σε παροχείς Internet που διαθέτουν Ε.Π.Α.Κ.

Είδος πρόσβασης	Ακέραιο τιμολόγιο	Μειωμένο τιμολόγιο
Αστική (Μέσω ψηφιακής σύνδεσης)	13 6 δρχ./90 sec	6 δρχ./360 sec
Αστική (Μέσω αναλογικής σύνδεσης)	6 δρχ./90 sec	6 δρχ./360 sec
Υπεραστική (Ζώνη I: έως 45 χλμ.)	12 δρχ./60 sec	6 δρχ./360 sec
Υπεραστική (Ζώνη II: έως 80 χλμ.)	45 δρχ./60 sec	38 δρχ./360 sec
Υπεραστική (Ζώνη III: πάνω από 80 χλμ.)	80 δρχ./60 sec	65 δρχ./360 sec

Από 01/03/1999 το μειωμένο τιμολόγιο για τις αστικές κλήσεις εφαρμόζεται από τις 22:00 αντί για τις 23:00 που ίσχυε έως 28/02/1999.

Πηγή: *Ο.Τ.Ε. Α.Ε., Γραφείο Τύπου και Δημόσιων Σχέσεων*

ΕΝΙΑΙΟΙ ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΟΙ 'Η ΠΕΡΙΟΧΙΚΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ ΚΛΗΣΗΣ

AcropolisNet (www.acropolis.net)
Dial-up PSTN (56 Kbps) 0965-59595
Dial-up ISDN 0965-59495
Τεχνική υποστήριξη 0965-59395

AiasNet (www.aias.net.gr)
Dial-up PSTN (33,6 Kbps, Αττική, Εύβοια) 0965-53535
Dial-up PSTN (56 Kbps, ISDN) 0965-53435
Τεχνική υποστήριξη 0965-53335

Axiom (www.axiom.gr)
Dial-up PSTN (56 Kbps) 0965-91919

CompuLink (www.compulink.gr)
Dial-up PSTN (56 Kbps) 0965-49999
Dial-up (33,6 Kbps) 0965-99999
Τεχνική υποστήριξη (Αθήνα-Θεσσαλονίκη) 0965-39999

FastNet (www.fnet.gr)
Dial-Up 0965-54545

FORTHnet (www.forthnet.gr)
Dial-up PSTN (56 Kbps) 0965-88888
Dial-up PSTN (33,6 Kbps) 0965-88388
Dynamic Dial-up (56 Kbps) 0965-88888
Dynamic Dial-up (33,6 Kbps) 0965-88388
Static Dial-up 0965-88188
Dial-up ISDN 0965-48888
Υπηρεσία Smart Exclusive 0965-88288
Τεχνική υποστήριξη 0965-38888

HellasNet (www.hellasnet.gr)
Dial-up PSTN (56 Kbps) 0965-22222
Dial-up ISDN 0965-42222
Τεχνική υποστήριξη 0965-32222

Hellas On Line (www.hol.gr)
Dial-up PSTN 0965-77777
Dial-up ISDN 0965-47777
Τεχνική υποστήριξη 0965-37777

Internet Hellas (www.internet.gr)
Dial-up PSTN (56 Kbps) 0965-63436
Dial-up PSTN (33,6 Kbps) 0965-63636
Dial-up ISDN 0965-63436
Τεχνική υποστήριξη 0965-63336

MBN (www.mbn.gr)
Dial-up PSTN (Αττική-Εύβοια) 0965-60606
Τεχνική υποστήριξη 0965-60306

Netfiles (www.netfiles.gr)
Dial-up PSTN 0965-76767
Τεχνική υποστήριξη 0965-76367

Netplan (www.netplan.gr)
Dial-up PSTN 0965-56565
Τεχνική υποστήριξη 0965-56365

Raindrop (www.raindrop.gr)
Dial-up PSTN (Αττική-Εύβοια) 0965-71717

SparkNet (www.spark.net.gr)
Dial-up PSTN 0965-66566
Dial-up ISDN 0965-46666
Τεχνική υποστήριξη 0965-36666

TheNet (wwww.thenet.gr)
Dial-up PSTN 0965-81818

X-Treme (www.x-treme.gr)
Dial-Up PSTN 0965-898989

E.B.E.A. (www.acci.gr)
Dial-up PSTN (Αττική, Εύβοια κ.ά.) 0965-92929
Τεχνική υποστήριξη 0965-92329

E.E.X.I. (www.eexi.gr)
Dial-up PSTN 0965-52525
Τεχνική υποστήριξη 0965-52325

OTEnet (www.otenet.gr)
Dial-up PSTN 0965-55555
Dial-up ISDN 0965-45555
Τεχνική υποστήριξη 0965-35555

T.E.E. (www.tee.gr)
Dial-up PSTN (56 Kbps) 0965-11000
Dial-up PSTN (33,6 Kbps) 0965-11900
Τεχνική υποστήριξη 0965-31100

Σημείωση:
PSTN: Δημόσιο Διεπιλογικό Δίκτυο (αναλογική ή ψηφιακή γραμμή)
ISDN: Δίκτυο Ενοποιημένων Ψηφιακών Υπηρεσιών (γραμμή ISDN)

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ JAVASCRIPT

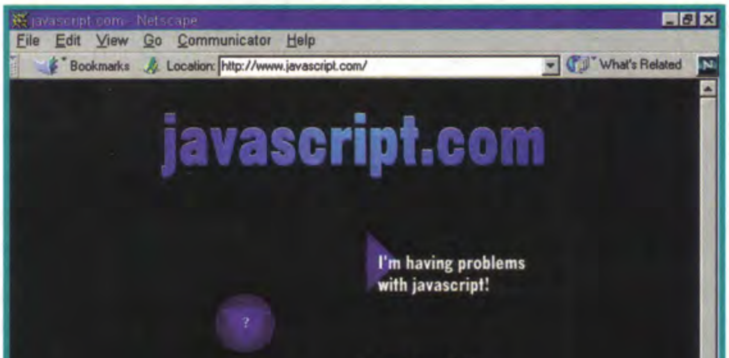
Δώστε νέα δυναμική στις Web σελίδες σας!

Η παρούσα στήλη δεν απευθύνεται μόνο σε επαγγελματίες Web site developers αλλά και σε ερασιτέχνες χρήστες που δημιουργούν σελίδες HTML. Με άλλες λέξεις, σε όσους επιθυμούν να δώσουν μια δυναμικότητα στις σελίδες τους και να επεκτείνουν τις δυνατότητές τους, προσφέροντας interactive περιεχόμενο με τη χρήση της Javascript.

Του Κώστα Λαγογιάννη
webghost@compulink.gr

Η Javascript δημιουργήθηκε ως μία γλώσσα προγραμματισμού εύκολη στη χρήση που απευθύνεται σε προγραμματιστές HTML, για να μπορούν να ελέγχουν δυναμικά τις αντιδράσεις και τη συμπεριφορά των σελίδων τους. Είναι βασισμένη στην αντικειμενοστραφή γλώσσα Java - η σύνταξη καθώς και η χρήση της είναι παρόμοιες. Ωστόσο βασικό χαρακτηριστικό της είναι ότι, ως γλώσσα scripting, μεταφράζεται από τον browser και δεν απαιτείται να κάνουμε compile το πρόγραμμά μας. Δηλαδή ο Javascript κώδικας εισέρχεται ως text στον browser μαζί με τον HTML κώδικα και εκτελείται. Αυτό μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε κώδικα Javascript με ελάχιστες απαιτήσεις σε hardware και software. Τα μόνα εργαλεία για τη δημιουργία του κώδικα είναι ένας text editor και ένας browser. Αν και η Javascript δημιουργήθηκε και υποστηρίχθηκε αρχικά μόνο από τον Netscape Navigator της Netscape Communications (http://www.netscape.com) σε συνεργασία με τη Sun, πλέον την υποστηρίζει και η Microsoft με τον Internet Explorer (http://www.microsoft.com).

Με τη χρήση της Javascript στις HTML σελίδες μας μπορούμε να ελέγχουμε τις κινήσεις του χρήστη, όπως ένα κλικ του mouse πάνω από μία εικόνα ή το πέρασμα του δείκτη πάνω από ένα link ή την εισαγωγή στοιχείων μιας φόρμας, και να κάνουμε τη σελίδα μας να αντιδρά ανάλογα. Ενα από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά της είναι ότι προσφέρει τη δυνατότητα μείωσης της κίνησης στο Δίκτυο και του χρόνου αντίδρασης μιας σελίδας προς το χρήστη, κάνοντας τους απλούς υπολογισμούς τοπικά, δηλαδή στον client, και αντιδρώντας άμεσα.



Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΗΣ JAVASCRIPT ΣΕ HTML

Η δημιουργία του κώδικα είναι σχετικά απλή. Χρησιμοποιώντας οποιονδήποτε επεξεργαστή κειμένου, μπορούμε να εισαγάγουμε τις εντολές στον ήδη υπάρχοντα HTML κώδικα ή να δημιουργήσουμε εξ ολοκλήρου HTML μέσω της Javascript.

Για να εισαγάγουμε τον κώδικα στη σελίδα, χρησιμοποιούμε τα HTML tags

```
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript"> ...
  </SCRIPT>,
```

ενδιάμεσα στα οποία εισάγουμε τον Javascript κώδικα.

Τα ανωτέρω δίνουν την πληροφορία στον browser, καθώς φορτώνει τη σελίδα μας, ότι παρεμβάλλεται script, ενώ η παράμετρος "LANGUAGE="Javascript" " τον ενημερώνει πως πρόκειται για Javascript. Για τους browsers που δεν την υποστηρίζουν έχουν προβλεφθεί, ώστε να μην έχουμε ανεπιθύμητα αποτελέσματα, comment tags για να αγνοούν τον script κώδικα <!— ... //—>. Το πρώτο εισάγεται στην αρχή του κώδικα και το δεύτερο στο τέλος.

Ενα απλό παράδειγμα:

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE="Javascript">
<!–
document.write('<FONT SIZE=4 COLOR=gold>
  HTML που δημιουργήθηκε με
  Javascript!</FONT>')
//–>
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<CENTER><H2>Ενώ αυτό το κείμενο είναι
  απλό HTML</H2></CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

Παρατηρήστε ότι η εντολή "document.write()" βρίσκεται ανάμεσα στα tags <SCRIPT LANGUAGE="Javascript"> και </SCRIPT>.

Οπως προαναφέραμε η Javascript παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με την Java, η οποία είναι αντικειμενοστραφής γλώσσα προγραμματισμού.

Στο ανωτέρω παράδειγμα χρησιμοποιούμε το αντικείμενο του browser document και τη μέθοδο write, η οποία εξάγει

ως text το κείμενο ή τη μεταβλητή ανάμεσα στις παρενθέσεις.

Το αντικείμενο document έχει και ιδιότητες όπως:

document.linkcolor = "blue": Ορίζει το χρώμα των links στη σελίδα μας. Είναι η αντίστοιχη ιδιότητα του <BODY LINK="blue"> της HTML.

document.referer: Περιέχει την URL της σελίδας από την οποία ήρθε ο επισκέπτης στη σελίδα μας.

Αν αντικαταστήσουμε το document.write('<FONT SIZE=4 COLOR=gold>Αυτό είναι HTML που δημιουργήθηκε με Javascript!</FONT>') με το window.alert('Αυτό είναι ένα μήνυμα που δημιουργήθηκε με Javascript!'), θα έχουμε ως αποτέλεσμα την εμφάνιση ενός παραθύρου με το μήνυμα εντός των εισαγωγικών και ενός OK button.

Στην περίπτωση αυτή χρησιμοποιούμε το αντικείμενο window, κορυφαίο σε ιεραρχία αντικείμενο που μας επιτρέπει να χειριστούμε αρκετές ιδιότητες του browser.

Οπως το αντικείμενο document έτσι και το window έχει ιδιότητες όπως: **window.status = 'Ενα παράδειγμα':** Η ιδιότητα αυτή εμφανίζει το μήνυμα στα εισαγωγικά στο status bar του browser καθώς και μεθόδους όπως: **window.confirm('Νομίζω ότι κάτι αρχίζω και καταλαβαίνω'),** η οποία εμφανίζει ένα παράθυρο με το μήνυμα που έχουμε στα εισαγωγικά, δίνοντας δύο επιλογές στον επισκέπτη: να πατήσει είτε "OK" είτε "Cancel".

ΑΝΤΙΔΡΩΝΤΑΣ ΣΤΙΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ

Από τις πιο χρήσιμες δυνατότητες που μας προσφέρονται είναι ο έλεγχος της δραστηριότητας του χρήστη, δηλαδή η δυνατότητα το πρόγραμμά μας να ανταποκριθεί σε ενέργειες του επισκέπτη της σελίδας μας. Μερικές από τις ενέργειες που μπορούμε να ελέγξουμε ("Event Handlers") είναι:

"onClick" Οταν πατηθεί ένα link ή ένα κουμπί σε μία φόρμα.

"onChange" Οταν αλλαχθούν τα δεδομένα που υπάρχουν σε ένα στοιχείο μιας φόρμας.

"onSubmit" Οταν πατηθεί η αποστολή των στοιχείων μίας φόρμας.

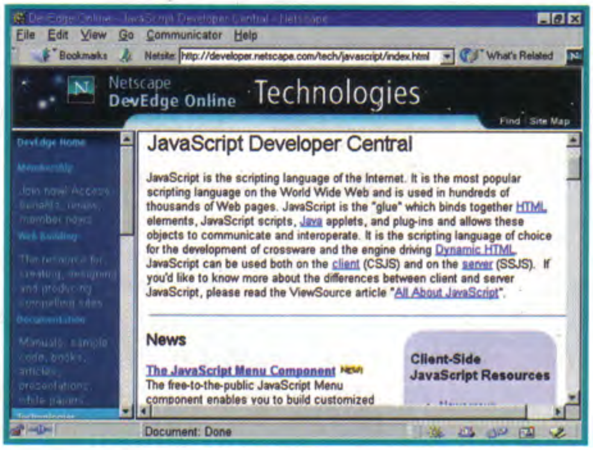
"onLoad" Οταν φορτωθεί η σελίδα μας στον browser του επισκέπτη.

"onUnload" Οταν ο επισκέπτης φεύγει από τη σελίδα μας.

"onMouseOver" Οταν ο επισκέπτης κατευθύνει το mouse pointer πάνω από ένα link ή ένα anchor.

"onMouseOut" Οταν ο επισκέπτης κατευθύνει το mouse pointer εκτός ενός link ή ενός anchor.

Χρησιμοποιώντας τα παραπάνω Event Handlers μπορούμε να κάνουμε τη σελίδα μας να εμφανίζει κάποιο μήνυμα όταν φορτωθεί, καθώς και μια επεξήγηση για κάθε link που περιέχουμε στη σελίδα μας, όπως στο ακόλουθο παράδειγμα.






```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Μια σελίδα που αντιδρά με
  Javascript!</TITLE>
</HEAD>

<!-- Μέσα στο tag BODY εισάγουμε τα Event
  Handlers OnLoad όταν φορτώνεται η σελίδα
  μας και onUnload όταν φεύγουμε από τη
  σελίδα μας. Οταν ενεργοποιηθούν αυτά,
  χρησιμοποιούν το αντικείμενο window και
  τη μέθοδό alert -->

<BODY LINK="green" VLINK="darkred"
  onLoad="window.alert('Καλώς ήλθα στη
  σελίδα μου που περιέχει κώδικα
  Javascript');" onUnLoad="window.alert('Σας
  ευχαριστούμε που μας επισκεφθήκατε');">
<P>
<CENTER><FONT SIZE="4"><B>Προσέξτε την
  επεξήγηση των links στο status bar! <I>(Η
  κάτω μπάρα του παραθύρου του
  browser)</I></B></FONT></CENTER>
<P>

<!-- Παρακάτω έχουμε τα links, όπου μέσα στο
  HTML tag <A HREF> εισάγουμε τα Event
  Handlers onMouseOver και onMouseOut και
  την αναφορά στην ιδιότητα status του
  αντικειμένου window -->
<A HREF="test.htm"
  OnMouseOver="window.status='Το Πρώτο
  Link!'"
  OnMouseOut="window.status=''">Πρώτο
  Link</A>
<P>
<A HREF="test.htm"
  OnMouseOver="window.status='Το Δεύτερο
  Link!'"
  OnMouseOut="window.status=''">Δεύτερο
  Link</A>
<P>
<A HREF="test.htm"
  OnMouseOver="window.status='Το Άλλο
  ένα Link!'"
  OnMouseOut="window.status=''">Άλλο ένα
  Link</A>
<P>
<A HREF="EXIT"
  OnMouseOver="window.status='Εξοδος'"
  OnMouseOut="window.status=''">Εξοδος!</A>

</BODY>
</HTML>
```

Προσέξτε στο παράδειγμα αυτό ότι για να απεικονίσουμε το μήνυμα στη status bar, χρησιμοποιούμε το OnMouseOver="window.status='Παράδειγμα'" αλλά και το OnMouseOut="window.status=''". Αυτό συμβαίνει γιατί από τη στιγμή που θα λειτουργήσει το OnMouseOver και αλλάξει το μήνυμα στη status bar, δεν επιστρέφει από μόνο του στην αρχική του κατάσταση, παρά μόνο αν το ορίσουμε εμείς χρησιμοποιώντας το onMouseOut και καθαρίζοντας το μήνυμα στη status bar.

Θα συνεχίσουμε όμως στο επόμενο τεύχος. Μέχρι τότε, μπορείτε να στέλνετε τις απορίες και τις προτάσεις σας για τη στήλη στη διεύθυνση του περιοδικού με την ένδειξη στο φάκελο "για το Web Authoring" ή στην e-mail address webghost@compulink.gr.

THE 4th COMING

Μία διαφορετική εμπειρία στα on-line RPGs

Τα on-line games γνωρίζουν τον τελευταίο χρόνο ιδιαίτερη έξαρση, καθώς θεωρούνται το μέλλον του gaming. Ολες οι μεγάλες εταιρίες η μία μετά την άλλη ανακοινώνουν αντίστοιχα παιχνίδια, τα οποία θα είναι έτοιμα το επόμενο εξάμηνο. Η πραγματική έκπληξη, όμως, έρχεται από μία σχετικά άγνωστη καναδική εταιρία, τη Vircom, που κυκλοφόρησε το The 4th Coming, ένα παιχνίδι που έχει προκαλέσει μεγάλη αίσθηση. Ο λόγος; Απλώς πρόκειται για τη μοναδική εμπειρία να παίζεις ένα on-line RPG, που είναι κάτι ανάμεσα στο Diablo 2 και το Ultima Online, χωρίς Lag!

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Οταν ο Βαγγέλης και ο Γιάννης μου ζήτησαν να κοιτάξω το The 4th Coming, είπα από μέσα μου: "Καλά, το έργο αυτό το έχουμε ξαναδεί". Στο CD ενός από τα τελευταία τεύχη του περιοδικού, συγκεκριμένα σε αυτό του Απριλίου, υπήρχαν τα αρχεία που χρειάζονται για να εγκαταστήσετε το παιχνίδι στον υπολογιστή σας. Τουλάχιστον έτσι υπολόγιζα, γιατί, όπως συνηθίζουν όλα τα on-line RPGs με τα patches που βγάζουν συνεχώς, χρειάστηκα ακόμη μιάμιση ώρα downloading διάφορων αρχείων μέχρι να κατορθώσω να συνδεθώ με τον Beta Server του παιχνιδιού.

Αφού συμπλήρωσα τα σχετικά στοιχεία (όνομα, e-mail κ.λπ.), έπρεπε να περιμένω να μου στείλουν με e-mail τον κωδικό πρόσβασης. Μετά μισή μέρα περίπου, πήρα το σχετικό e-mail και έτσι συνδέθηκα με τον Beta Server.

Η πρώτη επαφή μου με το παιχνίδι δεν ήταν η καλύτερη δυνατή. Ο λόγος είναι ο εξής: Το 4th Coming βασίζει τη δημιουργία του χαρακτήρα σου σε ένα σύστημα ερωταπαντήσεων, όπως περίπου κάνει και στα RPGs της η Bethesda, μόνο που εδώ τα πράγματα είναι λίγο πιο περίπλοκα. Οι ερωτήσεις αυτές με ξάφνιασαν και δεν είχα το χρόνο να τις σκεφτώ, καθώς ήμουν συνδεδεμένος on-line. Αφού απάντησα σύμφωνα με τη γνώμη μου τέσσερις -αν θυμάμαι καλά- διαφορετικές τέτοιες ερωτήσεις, πέρασα στην οθόνη όπου βλέπεις τα χαρακτηριστικά του ήρωα που έχεις δημιουργήσει. Πλέον μπορείς να κάνεις re-roll και ξαναρίχνοντας τα ζάρια να καταλήξεις σε έναν χαρακτήρα περίπου έτσι όπως τον θέλεις. Αμέσως μετά αρχίζει το παιχνίδι.

Εδώ πράγματι ξαφνιάστηκα, θετικά όμως. Πανέμορφα γραφικά, καθόλου lag -αν και ήμουν συνδεδεμένος με Καναδά-, εκπληκτική ευχρηστία (μάλιστα τη θεωρώ ως ένα από τα βασικά πλεονεκτήματα ενός RPG), εύκολες αποστολές που σε βάζουν γρήγορα στο πνεύμα του παιχνιδιού, NPC χαρακτήρες που βοηθούν με τις οδηγίες και τις συμβουλές τους, εύκολα τέρατα για εξόντωση στην αρχή και, γενικά, ό,τι ζητά η διψασμένη ψυχή του παίκτη. Με αιχμαλώτισε σε τέτοιο βαθμό που, αν δεν έβλεπα στο ρολόι ότι ήμουν συνδεδεμένος περίπου δύο ώρες, ίσως να έπαιζα ακόμη. Εθισμός και ευχρηστία οι αρετές του σωστού playability.

Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά.

Ο χρήστης (client), για να συνδεθεί με τον server του παιχνιδιού, πρέπει να έχει Pentium 90 (ή 200, αν θέλει να έχει και μουσική), με λειτουργικό σύστημα Windows 95/98 ή NT4 με SP3, 32MB RAM, ποντίκι δύο πλήκτρων και περίπου 150MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο.

Τι περιέχει το παιχνίδι γενικά; Περισσότερους από 300 εξαιρετικούς NPCs, 200 διαφορετικά τέρατα, περίπου 6 πολύ μεγάλες πόλεις, πάνω από 100 αποστολές, 25 γιγαντιαία συστήματα σπηλιών και dungeons, εκατοντάδες spells, ικανότητες και αντικείμενα. Στο παιχνίδι περιλαμβάνονται περί τα 8.000.000 εικονικά τετραγωνικά μέτρα εδάφους. Τα επόμενα δύο χρόνια θα κυκλοφορήσουν δύο ειδικά expansion sets, ενώ σε συνεννόηση με τη Vircom ο τοπικός game master μπορεί να πάρει τη μορφή ενός παραδοσιακού NPC, ώστε να κατευθύνει πιο σωστά το παιχνίδι.



ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σεναριακό background του The 4th Coming είναι αρκετά ενδιαφέρον. Πριν

από πάρα πολλά χρόνια, όταν άνθρωποι και νάνοι έκαναν τα πρώτα βήματά τους, τα Elves είχαν αναπτύξει πολύ σημαντικό πολιτισμό. Ηταν η εποχή των μύθων και των ηρώων, τότε που ο κόσμος γνώριζε αληθινό μεγαλείο. Αυτός ο κόσμος, όμως, εδώ και πάρα πολλά χρόνια έχει χαθεί, αφού μέσα από τα γυρίσματα της μοίρας γνώρισε την παρακμή. Τα Elves έπεσαν θύματα της φαντασίας τους, μια και δεν άκουσαν τον περίφημο Harbinger που ήρθε για να τα προειδοποιήσει.

Εμφανίστηκε μία νύχτα που οι αστερισμοί της Σελήνης και του Κενταύρου είχαν συμπέσει.

Πολλές γενιές αργότερα, όταν τα Elves είχαν σχεδόν ολοκληρωτικά καταστραφεί, οι νάνοι είχαν αναπτύξει το δικό τους πολιτισμό σε σημαντικό βαθμό. Οταν ο Harbinger πήγε και σε αυτούς να τους προειδοποιήσει για τη δική τους μοίρα, αυτοί τον αγνόησαν.

Μία χιλιετία αργότερα, οι Νάνοι είχαν γίνει οι κυρίαρχοι της Γης. Είχαν αναπτύξει εκπληκτικές πόλεις και γνωρίζοντας τους σχετικούς μύθους προετοιμάζονταν για τον Τρίτο Ερχομό. Πίστευαν ότι μπορούσαν να αμυνθούν. Οταν ξαναήρθε ο Harbinger να τους προειδοποιήσει για ακόμα μία φορά, αυτοί τον πέρασαν για λάθος πρόσωπο και τον σκότωσαν. Αυτό το γεγονός αποτέλεσε την απαρχή της πτώσης της εποχής των Νάνων.

Οι ιστορικοί λένε ότι μερικοί άνθρωποι παρακολούθησαν τα γεγονότα αυτά και ότι ο Harbinger προειδοποίησε και τους ίδιους. Η εποχή των ανθρώπων έχει έρθει και οι μύθοι λένε ότι ο Harbinger περπατά και πάλι ανάμεσά τους...

Οπως γράφω και στην αρχή του άρθρου, το παιχνίδι είναι κάτι ανάμεσα σε Diablo 2 και Ultima On-line. Οσον αφορά στη δράση του αυτή καθ' εαυτή, το The 4th Coming δίνει περισσότερο έμφαση στην action πλευρά του, ώστε οι νέοι χρήστες να μπορούν να μπαίνουν εύκολα στο πνεύμα αλλά και τη ζωή του παιχνιδιού, ενώ διατηρείται μία γενικότερη ισορροπία στα άλλα στοιχεία, προκειμένου να ικανοποιούνται και οι λεγόμενοι Hardcore RPG παίκτες.



ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Το παιχνίδι είναι δομημένο πλήρως με βάση τις κλασικές αρχές των RPGs. Ετσι, ο χαρακτήρας που χειρίζεσαι βασίζεται στις εξής ικανότητες:

STR (Strength - Δύναμη): Επιδρά στο πόση ζημιά κάνεις με τα όπλα σου.

Σημειώστε ότι αρκετά όπλα απαιτούν ένα μίνιμουμ δύναμης: Μπορείς μεν να κρατάς το συγκεκριμένο όπλο, αλλά δεν μπορείς να το χρησιμοποιείς στη μάχη.

END (Endurance - Αντοχή): Επιδρά στα hit points σου, τα οποία δείχνουν πόση ζημιά αντέχεις σε μία μάχη, αλλά και στο βάρος που μπορείς να μεταφέρεις στο backpack σου (σακίδιο πλάτης). Μερικά όπλα και πανοπλίες απαιτούν ένα μίνιμουμ αντοχής για να μπορέσεις να τα χρησιμοποιήσεις.



AGI (Agility - Επιδεξιότητα - Ευστροφία): Μετρά την επιτηδειότητά σου, αλλά και τη γενικότερη σβελτάδα σου. Παίζει καθοριστικό ρόλο στις μάχες, αφού επιδρά άμεσα στην Dodge ικανότητά σου, στο να αποφεύγεις δηλαδή τα χτυπήματα.

WIS (Wisdom - Σοφία): Δηλώνει πόσο σοφός είσαι αλλά και πόσο συνδεδεμένος με τους "θεούς" είναι ο χαρακτήρας σου. Στο παιχνίδι πάρα πολλά priestly spells, που συχνά αποκαλούνται "miracles", απαιτούν ένα μίνιμουμ wisdom.

WIL (Willpower - Δύναμη θέλησης): Δείχνει πόσο αποφασιστικός και επίμονος είναι ο χαρακτήρας σου. Εχει άμεση επίδραση σε πολλούς τύπους spells.

INT (Intellect - Νοημοσύνη - Εξυπνάδα): Δείχνει τη γενικότερη νοημοσύνη του χαρακτήρα σου. Πολλά spells απαιτούν μίνιμουμ intelligence. Δεν θα μπορείς να μάθεις αυτά τα spells μέχρι το intelligence σου να φτάσει στο μίνιμουμ που απαιτεί κάθε spell.



LUCK (Τύχη): Δείχνει πόσο τυχερός μπορεί να είναι ο χαρακτήρας σου. Επιδρά σε πάρα πολλές παραμέτρους του παιχνιδιού, από τον τζόγο μέχρι στο να πεθάνεις κατά τη διάρκεια μίας μάχης.

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΔΡΑΣΗ

Τα γραφικά του είναι σε προοπτική τρίτου προσώπου, τρέχουν σε ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα, αποδίδουν λεπτομερέστατα τους διάφορους χώρους, είναι δε σίγουρο ότι θα ικανοποιήσουν απόλυτα ακόμα και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Δεν ξέρω πώς τα έχουν καταφέρει, αλλά θα βρείτε όλα τα στοιχεία ενός πραγματικού RPG, χωρίς όμως αυτό να επηρεάζει καθόλου την ταχύτητα του παιχνιδιού.

Το ιδιαίτερα θετικό στοιχείο της δράσης του είναι ότι αυτή μπορεί να γίνει πλήρως customized από τους υπεύθυνους κάθε server. Ετσι, είναι δυνατόν να ρυθμιστεί το πόσοι χρήστες θα μπορούν να μπαίνουν ταυτόχρονα σε μία πόλη, το πλαίσιο της μονομαχίας παίκτη εναντίον παίκτη, το είδος των τιμωριών που θα αντιμετωπίζουν οι χρήστες αν κάνουν παρανομίες κ.λπ.

Οι αποστολές του παιχνιδιού ξεκινούν από τις πολύ απλές τύπου "φέρε μου το τάδε αντικείμενο" και φθάνουν μέχρι τις πολύ σύνθετες, οι οποίες απαιτούν και σκέψη και δράση. Γενικά, οι αποστολές



δίνονται από τους NPCs. Είναι δυνατόν σε μία αποστολή να σε βοηθήσει ένας άλλος παίκτης, σκοτώνοντας τέρατα ή θεραπεύοντάς σε, αν αυτό χρειαστεί, αλλά στο τέλος τα experience points καθώς και τα τυχόν βραβεία από την ολοκλήρωση της αποστολής θα τα πάρεις εσύ και όχι ο "βοηθός". Το να ολοκληρώσεις θετικά μία αποστολή είναι πολύ σημαντικό, και αυτό γιατί, αν αποτύχεις να φέρεις σε πέρας μία αποστολή που έχεις αναλάβει, θα χάσεις experience points αντί να κερδίσεις! Σημειώστε ότι μερικά quests έχουν time limit. Πρέπει να συμπληρωθούν το ταχύτερο δυνατόν, αλλιώς θα καταγραφούν ως αποτυχία.

Επικοινωνείς με έναν NPC (Non-Playing Character) κάνοντας διπλό κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse πάνω του. Οι highlighted λέξεις που λέει ένας NPC ονομάζονται "keywords". Μπορείς να τις γράψεις κατά τη διάρκεια μίας συζήτησης με έναν NPC και αυτός θα σου απαντήσει αμέσως. Οι πιο συνηθισμένες keywords είναι οι "name" και "work." Σχεδόν όλοι οι NPCs θα σου απαντήσουν στις ερωτήσεις αυτές. Γενικά, οι λέξεις που πιο πολύ χρησιμοποιούνται είναι οι:

"WHO ARE YOU", "NAME"
(για να μάθεις το όνομα ενός NPC)
"TEACH", "TRAIN", "LEARN"
(για εκπαίδευση από NPC)
"BUY", "SELL"
(για καταστηματάρχες NPC)
"WITHDRAW", "BALANCE", "DEPOSIT"
(για τραπεζίτες NPC)
"WHAT DO YOU DO", "WORK"
(για να μάθεις τι δουλειά κάνει ένας NPC)
"BYE", FAREWELL", "LEAVE"
(για να τελειώσεις τη συζήτηση)

Ο χαρακτήρας σου αναπτύσσεται πολεμώντας διάφορα τέρατα και κερδίζοντας πολύτιμα experience points. Πολλαπλασιάζοντας τα experience points σου αναπτύσσεις τη δύναμή σου και ανεβαίνεις levels. Προσέξε όμως: Το επίπεδο στο οποίο βρίσκεσαι απλώς αντανακλά τη δύναμή σου. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι ένας άλλος χαρακτήρας ή ένα τέρας πιο αδύνατο από σένα δεν μπορεί να σε σκοτώσει. Το ότι έχεις μεγαλύτερο επίπεδο σημαίνει ότι είσαι περισσότερο έμπειρος. Ωστόσο, δεν συνεπάγεται (όπως συμβαίνει στην πλειονότητα των RPGs) πως μπορείς με ένα-δυο χτυπήματα να νικήσεις οποιονδήποτε αντίπαλο, επειδή διαθέτεις αυτή την εμπειρία, κάτι που οπωσδήποτε προσθέτει ρεαλισμό στο παιχνίδι.

Οταν μαζέψεις τα κατάλληλα experience points και κερδίσεις ένα επίπεδο, θα δεις το μήνυμα "Level Up!" να αναβοσβήνει στην οθόνη σου. Αυτό σημαίνει ότι έχεις κερδίσει 15 skill points, τα οποία μπορείς να χρησιμοποιήσεις όπως θέλεις - είτε εκείνη τη στιγμή ανεβάζοντας κάποιες ικανότητές σου είτε αργότερα. Για να τα τοποθετήσεις σε ορισμένες ικανότητές σου, πρέπει να βρεις έναν εκπαιδευτή, ο οποίος θα αναλάβει να σε μάθει νέα skills ή να σου αναπτύξει αυτά που ήδη έχεις. Οπως ακριβώς συμβαίνει και στο Might & Magic 6, οι εκπαιδευτές αυτοί πρέπει να πληρωθούν.

Κάθε φορά που ανεβαίνεις ένα επίπεδο, εκτός από τα ανωτέρω 15 skill points, κερδίζεις 5 statistics points που βάζεις όπου εσύ θέλεις μέσω του statistics menu (πλήκτρα CTRL και S) κάνοντας κλικ πρώτα στο attribute που θέλεις, εν συνεχεία στο (+) σύμβολο και, τέλος, στην Okay επιλογή. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας αυτής πατώντας το πλήκτρο ESCAPE την κάνεις cancel.

Φυσικά, στο παιχνίδι υπάρχει η δυνατότητα να χρησιμοποιήσεις διάφορα spells. Ο καλύτερος τρόπος για να αναπληρώσεις το mana που έχεις ξοδέψει κάνοντας τα spells είναι να αφήσεις το χρόνο να κυλήσει. Σημειώστε εδώ ότι η αντιστοιχία ανάμεσα στο χρόνο του παιχνιδιού και τον πραγματικό είναι η εξής: 1 λεπτό προς 3 δευτερόλεπτα, 20 λεπτά προς 1 λεπτό, 1 ώρα προς 3 λεπτά, 5 ώρες προς 18 λεπτά και, τέλος, 24 ώρες προς 1 ώρα και 12 λεπτά.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και σε οποιοδήποτε σημείο, πατώντας το πλήκτρο F1, βλέπεις μία οθόνη με όλα τα πλήκτρα που αφορούν στο χειρισμό του. Ετσι δεν υπάρχει καμία ανησυχία ότι μπορείς να ξεχάσεις κάτι και να ψάχνεις να το βρεις. Σημειωτέον ότι προβλέπεται η λειτουργία macro-πλήκτρων και ότι προς το παρόν τέτοια πλήκτρα είναι τα F2 (χρησιμοποιείς ένα Healing potion), F3 (χρησιμοποιείς ξανά το τελευταίο spell που χρησιμοποίησες) και F4 (ανάβεις το δαδί).

Το The 4th Coming είναι μία από τις πιο αξιόλογες προσπάθειες που έχω δει στα on-line RPGs. Απλό, γρήγορο, σταθερό, πλούσιο σε δράση και εθιστικό. Τι άλλο μπορεί να ζητήσει κάποιος;

PC







Επιμέλεια: Νίκος Κόκρας
kokni@eexi.gr

GAMES ΣΤΟ LINUX

Ποιος είπε πως οι πιγκουίνοι δεν διασκεδάζουν;

Το να παίξει κάποιος ένα παιχνίδι στο Linux ήταν στην πλειονότητα των περιπτώσεων αδύνατο. Οταν, δε, καθίστατο δυνατό, δεν ήταν ποτέ εύκολο. Αν εξαιρέσουμε τη σειρά των Doom, Quake I & II και σε λίγο III, όλα τα γνωστά παιχνίδια πολύ απλά δεν υπήρχαν για Linux. Κατά καιρούς υπήρξαν προσπάθειες να τρέξουν στο Linux κάτω από εξομοιωτές, όπως το Wine, με πενιχρά όμως αποτελέσματα. Η κατάσταση αυτή δεν αναμένεται να αλλάξει σημαντικά στο ορατό μέλλον. Οποιος ενδιαφέρεται να παρακολουθήσει την εξέλιξη στον τομέα των παιχνιδιών είναι καταδικασμένος προς το παρόν να μείνει στα Windows 9x. Εξαιρέσεις, ωστόσο, υπάρχουν και κάποιες από αυτές θα δούμε στη συνέχεια.

Τα παιχνίδια που έχουν παιχτεί περισσότερο από κάθε άλλο στο Linux είναι τα Quake I & II. Το γεγονός αυτό οφείλεται στο ότι στην id Software υπάρχει υπερσυγκέντρωση Linux-άδων. Αν και ποτέ δεν υποστήριξαν επίσημα το Linux, φρόντισαν να υπάρχουν διαθέσιμα όλα τα αρχεία για να παίξει κάποιος εύκολα Quake. Ποια αρχεία; Για το Quake II, καταρχήν, χρειάζεται η έκδοσή του για Windows, είτε η official είτε η demo. Η demo έκδοση κατεβαίνει ως γνωστόν από το FTP site της id και είναι περίπου 40MB - μην ανησυχείτε που έχει κατάληξη *.exe, η εντολή unzip αποσυμπιέζει κανονικά τα αρχεία. Φροντίστε να δημιουργήσετε όμως έναν κατάλογο /usr/local/games/ quake2 και να ρίξετε εκεί το demo. Αν πάλι έχετε το CD-ROM με το Quake II, υπάρχουν δύο τρόποι εγκατάστασης: α) Αντιγράφετε όλο το directory (quakeIIcdrom)/Install/Data/* στο /usr/local/games/quake2 ή εκτελείτε τη βασική εγκατάσταση, δηλαδή αντιγράφετε μόνο τα αρχεία κάτω από το directory (quakeIIcdrom)/ Install/Data/ baseq2/*. Εάν στον υπολογιστή σας συνυπάρχουν τα Windows και το Linux, υπάρχει ακόμη ένας τρόπος που θα σας επιτρέψει να εξοικονομήσετε πολύ χώρο: Μπορείτε να κάνετε έναν συμβολικό δεσμό από το /usr/local/games/ quake2, ο οποίος να δείχνει στο αντίστοιχο directory των Windows, όπου είναι ήδη εγκατεστημένο το Quake2 - δηλαδή, ln -s /usr/local/games/ quake2 /mnt/win/quake /baseq2. Για να δουλέψει αυτή η λύση θα πρέπει να είναι προσβάσιμο partition των Windows από το Linux (βλ. στη συνέχεια).

Αφού εγκατασταθεί η Windows έκδοση του Quake, πρέπει να προστεθούν τα αρχεία που είναι ειδικά για Linux. Πάλι στο FTP site της id θα βρείτε στον κατάλογο unsupported/linux τόσο την *.rpm έκδοση όσο και την *.tar.gz. Εάν κατεβάσετε την rpm, η εγκατάσταση γίνεται με το συνηθισμένο τρόπο (rpm -Uvh), ενώ για την tar.gz τονίζουμε ότι η εγκατάστασή της πρέπει να γίνει από τον root, προκειμένου τα permissions να είναι σωστά. Δυστυχώς, το Quake2 για να τρέξει χρειάζεται setuid root, αφού απαιτεί πρόσβαση σε συσκευές του συστήματος, όπως η κάρτα ήχου. Αυτό ισχύει για την κονσόλα. Οπως θα δούμε, το παιχνίδι μπορεί να τρέξει και στα X, όπου δεν απαιτείται το setuid. Τέλος, η rpm έκδοση μπορεί να "παραπονεθεί" όταν βρει τη libglide2x.so.

Εάν δεν έχετε 3Dfx κάρτα, δεν χρειάζεται να δώσετε προσοχή. Απλώς "υποχρεώνετε" την εγκατάσταση με την εντολή rpm -Uvh —nodeps quake*.rpm. Εάν όμως έχετε 3Dfx κάρτα, θα πρέπει να εγκαταστήσετε SVGAlib, Mesa και Glide. Η πρώτη πιθανότατα είναι ήδη εγκαταστημένη (στις περισσότερες διανομές), ενώ για τις άλλες δύο συστήνεται μία αναζήτηση στο freshmeat.org.

Στην τρέχουσα έκδοση του Quake2 για Linux (v. 3.20) υπάρχει ένας driver (lib3dfxgl.so) που αντικαθιστά το glide και είναι ειδικά προσαρμοσμένος στο Quake. Για να τον ενεργοποιήσετε θα πρέπει να ξεκινάτε το Quake με την εντολή ./quake +set gl_driver lib3dfxgl.so. Ο πιο απλός τρόπος να παίξει κάποιος Quake2 εάν δεν έχει 3Dfx κάρτα είναι κάτω από τα X. CD λοιπόν στο /usr/local/games/quake2/ και ./quake2 +set vid_ref softx. Ομοίως, στην κονσόλα δίνουμε την εντολή ./quake2 +set vid_ref soft (χωρίς x στο τέλος). Φυσικά, χρησιμοποιούμε software επιτάχυνση με όλα τα μειονεκτή-

ματά της έναντι του hardware acceleration. Παίζοντας Quake2 ανακαλύψαμε ότι ο ασφαλέστερος τρόπος είναι να τρέχει σε μία εικονική κονσόλα με software επιτάχυνση. Τούτο διότι κατά τη διάρκεια των ελάχιστων crashes δεν επηρέασε το υπόλοιπο σύστημα. Αντίθετα, κάτω από τα X δημιούργησε εκπληκτικά φαινόμενα αστάθειας (κουνάς ποντίκι; Πάρε ένα crash) που προκάλεσαν κόλλημα ολόκληρου του υπολογιστή, το οποίο μέχρι αυτή τη στιγμή δεν καταφέραμε να λύσουμε.

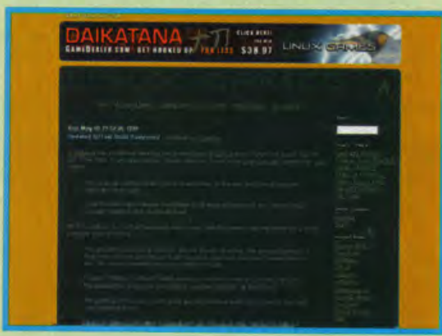
Οταν γράφονταν αυτές οι γραμμές είχε κυκλοφορήσει μία beta έκδοση του Quake III. O τρόπος εγκατάστασης δεν διαφέρει ουσιαστικά από αυτόν του Quake II, αλλά σημειώνουμε ότι η beta που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή για Linux απαιτεί την ύπαρξη 3D κάρτας και συνεπώς την εγκατάσταση των Mesa και Glide. Ευτυχώς, υπάρχει ένα πολύ αναλυτικό "How To" (3Dfx HOW TO) που περιγράφει βήμα βήμα το τι πρέπει να κάνετε.

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Μπορεί μεν η id Software να είχε πάντοτε υπόψη το Linux (ακόμα και τότε που ήταν "μικρό και άσημο"), αλλά κατά τα φαινόμενα τη δόξα του πρώτου εμπορικού παιχνιδιού για Linux θα γευθεί μία άλλη εταιρία. Η Loki Int. πήρε τα δικαιώματα από την Activision και στις αρχές Μαΐου παρουσίασε στην αμερικανική αγορά το Civilization: Call to Power ειδικά για Linux. Θα είναι η πρώτη έκδοση ενός εμπορικού παιχνιδιού που θα κυκλοφορήσει σε native Linux έκδοση. Τρέχει κάτω από X και απαιτεί Pentium 133, 32MB RAM+80MB swap, όπως ακριβώς και στη Windows έκδοση. Ενα μικρό πρόβλημα παρατηρείται με το multiplayer, αφού υπάρχει ασυμβατότητα μεταξύ αυτού και της glibc2.1. Η έκδοση 1.1 του παιχνιδιού θα λύνει



WEB SITE: LINUX GAMES (www.linuxgames.com)



Ενα από τα καλύτερα Web sites για να παρακολουθήσει κάποιος τις εξελίξεις στο χώρο των παιχνιδιών για Linux είναι αυτό που σας προτείνουμε. Εκτός από τα τελευταία νέα, υπάρχουν συνεντεύξεις, σχόλια αλλά και forum για να εκφράσετε τις δικές σας απόψεις. Υπάρχει φυσικά και FTP server, αλλά κυρίως υπάρχουν links για πληροφορίες, Howto's και άλλα Web sites που ασχολούνται με τον κόσμο των παιχνιδιών και του Linux.

το πρόβλημα (το patch έχει ήδη κυκλοφορήσει), ενώ παράλληλα καθιστά συμβατές τις εκδόσεις Linux και Windows όσον αφορά στο multiplayer. Ακόμη περισσότερο, τα παιχνίδια που σώζονται στη Windows έκδοση θα μπορούν να συνεχιστούν στο Linux και το αντίστροφο. Τέλος, το πρόβλημα με το Quake που επιμένει να θέλει root access και να τρέχει με setuid δεν θα μας κάνει πλέον παρέα στο CivCTP. Το πρόγραμμα μπορεί να εγκατασταθεί από κανονικό χρήστη στο home directory αλλά και από τον root σε κοινόχρηστο χώρο για να μπορούν να παίζουν όλοι οι χρήστες ενός συστήματος. Περιμένουμε, λοιπόν, με ανυπομονησία, αφού τη διανομή του παιχνιδιού για την περιοχή της Ευρώπης ανέλαβε η SuSE. Μπορεί, φυσικά, ο οποιοσδήποτε να το παραγγείλει online, αλλά σε επικοινωνία μας με τις δύο εταιρίες που εισάγουν προϊόντα της SuSE στη χώρα μας πήραμε την πληροφορία ότι αναμένεται να φτάσει - λογικά, τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα πρέπει να υπάρχει στα ράφια.

Τα καλά νέα, βέβαια, δεν σταματούν εδώ. Η Loki ανακοίνωσε ότι σε σύντομο χρόνο θα παρουσιάσει εκδόσεις για Linux του Myth II: Soulblighter καθώς και του RailroadTycoon II μαζί με το expansion pack Railroad Tycoon II: The Second Century. Αξίζει, φυσικά, να σημειώσουμε ότι μία τυχόν επιτυχημένη πορεία της Loki στο χώρο των παιχνιδιών θα δώσει τρομακτική ώθηση στο Linux, θεωρώντας ότι και άλλες εταιρίες θα ενδιαφερθούν να υποστηρίξουν τους τίτλους τους για το Linux. Πράγματι, ο μόνος τομέας όπου τα Windows υπερτερούν ξεκάθαρα αλλά και αποφασιστικά για το μέσο χρήστη είναι αυτός των παιχνιδιών.

REDHAT 6 - SUSE 6.1

Αρχισαν να κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά οι νέες εκδόσεις των πιο δημοφιλών διανομών Linux. Τόσο το RedHat 6 όσο και το SuSE 6.1 βασίζονται στο νέο 2.2 πυρήνα και αποτελούν τη σύγχρονη και user-friendly όψη του αγαπημένου λειτουργικού.

Στο σημείο αυτό πρέπει να επισημανθεί το εξής: Κατά τη διάρκεια επίσκεψης σε γνωστό βιβλιοπωλείο, εντόπισα το RedHat 6. Με χαρά συνειδητοποίησα ότι ο χρόνος που μεσολαβεί από την επίσημη κυκλοφορία στην Αμερική μέχρι την εμφάνιση στα ράφια της ελληνικής αγοράς όλο και μικραίνει. Θυμάμαι ότι το RedHat 4.2 είχε έρθει στα χέρια μου έπειτα από παραγγελία και μάλιστα με καθυστέρηση σχεδόν δύο μηνών. Δυστυχώς, όμως, το κόστος του Official RedHat 6.0 αποτέλεσε ένα μικρό σοκ: τιμή λιανικής: 37.000 δρχ.! Το υπέρογκο κόστος (φτάσαμε στο 50% του κόστους των MS-Windows 98) οφείλεται -εν μέρει μόνο- στην πολιτική της RedHat, η οποία ανέβασε σημαντικά την τιμή της διανομής. Με μέγιστη τιμή λιανικής στην Αμερική τα $80 (δηλαδή 24.000 δρχ.), φτάνει στην χώρα μας προσαυξημένο κατά 13.000. Είναι απορίας άξιο γιατί οι προηγούμενες εκδόσεις του RH κόστιζαν στην Αμερική από $40-50 (δηλαδή 12.000-15.000 δρχ.) και έφταναν στη χώρα μας περίπου στην ίδια τιμή. Μόλις έναν χρόνο πριν, το RedHat 5.2 κόστιζε περίπου 17.000 και ακόμη έναν χρόνο πριν το RedHat4.2 14.000. Πρέπει επίσης να λάβουμε υπόψη ότι εκδίδονται 3 με 4 RH Linux ετησίως, γεγονός που ανεβάζει το κόστος συντήρησης του λειτουργικού της RedHat στο εξωφρενικό ποσό των 160.000 δρχ.! Παράλληλα με τη

διάδοση του λειτουργικού φαίνεται ότι ανεβαίνει και το κόστος του τόσο από τη RedHat όσο και από τους μεταπωλητές. Ίσως πια είναι οικονομικότερο το κατέβασμα από κάποιον FTP server. Πράγματι, εάν υπολογίσουμε ότι με 3KB/sec ταχύτητα FTP κατεβαίνουν 10MB/ώρα με κόστος περίπου 300 δρχ. και ότι το RedHat 6 είναι 450MB, χρειαζόμαστε 45 ώρες και περίπου 14.000 δρχ. στο λογαριασμό του ΟΤΕ (ιδού γιατί συμφέρει το ISDN). Η συλλογή της Infomagic με τις κυριότερες διανομές Linux, που εκδίδεται κάθε περίπου τέσσερις μήνες και κοστίζει συνήθως περί τις 10.000, αποτελεί επίσης μία εναλλακτική λύση, ενώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι είναι απολύτως νόμιμο να αντιγράψει κάποιος τα GPL'd κομμάτια του RH6.0 ή οποιασδήποτε άλλης διανομής.

WINDOWS & LINUX

Η συνύπαρξη στον ίδιο υπολογιστή Windows και Linux μπορεί κάλλιστα να είναι αρμονική. Αναφέραμε πριν ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εγκατάσταση του Quake στα Windows και για το Linux Quake. Για να γίνει αυτό θα πρέπει το Linux να βλέπει το partition των Windows και ακόμη περισσότερο θα πρέπει οι χρήστες να μπορούν να γράψουν σε αυτό. Η διαδικασία για να "φορτώσουμε" ένα Windows partition στο Linux είναι πολύ απλή: Ως root δίνουμε την εντολή fdisk. Μέσα από το περιβάλλον του fdisk επιλέγουμε (με προσοχή) το "p" για να δούμε τη δομή του partition table. Ας υποθέσουμε ότι έχει ως εξής:

/dev/hda1	Win95FAT32
/dev/hda2	LinuxSwap
/dev/hda3	Linux native

Σημειώνουμε σε ένα χαρτάκι τα Windows partitions. Βγαίνουμε από το fdisk (με το q=quit) και ανοίγουμε το /etc/fstab (vi /etc/fstab). Στο αρχείο αυτό λογικά θα δούμε ότι είναι δηλωμένα τα δύο Linux partitions, αφού μέσω αυτού του config αρχείου καταλαβαίνει το Linux πού να ψάξει για τα partitions. Αυτό που πρέπει να κάνουμε είναι να βάλουμε και μία γραμμή για το partition των Windows.



Πηγαίνουμε σε μία δεύτερη κονσόλα (alt+F2) και δημιουργούμε ένα directory /mnt/win (ή οτιδήποτε άλλο θέλουμε). Εν συνεχεία δίνουμε την εντολή mount -t vfat /dev/hda1 /mnt/win. Ζητάμε, δηλαδή, από το σύστημα να τοποθετήσει το /dev/hda1 (είναι τα Windows) κάτω από τον κατάλογο /mnt/win, ενώ παράλληλα διευκρινίζουμε ότι στο partition αυτό υπάρχουν long file names (-t vfat). Εάν δεν προκύψει μήνυμα λάθους, στον κατάλογο /mnt/win θα υπάρχουν τα αρχεία του Windows partition. Πρέπει, όμως, ειδικά για το Quake οι χρήστες να έχουν δικαίωμα να γράψουν σε αυτό το partition. Ειδικά τα partitions που δεν είναι Linux native φορτώνονται στο Linux με ειδικό καθεστώς, όπου μόνο ο root μπορεί να γράψει.

Συνεπώς, θα πρέπει να πάμε στο /etc/fstab που έχουμε ανοίξει και να τοποθετήσουμε την ακόλουθη γραμμή

/dev/hda1 vfat /mnt/win user, umask=002 ,gid=502 0 0 σύμφωνα με την οποία το partition /deb/hda φορτώνεται στο /mnt/win με τις επιλογές (options) user, umask και gid=502, όπου αντί για 502 βάζουμε το νούμερο του group στο οποίο ανήκει ο χρήστης.

Ένα πρόβλημα που συχνά προκύπτει είναι ότι ο πυρήνας δεν έχει υποστήριξη για msdos/vfat partitions. Αν δείτε το σχετικό μήνυμα στην οθόνη, προτού εκτελέσετε τα παραπάνω θα πρέπει να ξαναφτιάξετε (recompile) έναν πυρήνα από τον πηγαίο κώδικα (source).

■

ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΗΝ COMMAND LINE;

Η εντολή mount είναι εξαιρετικά χρήσιμη, καθώς μέσω αυτής διαχειρίζεται κάποιος τα partitions που κάθε φορά φορτώνει το Linux. Το αρχείο /etc/fstab περιέχει τις μόνιμες δηλώσεις του mount και αυτοματοποιεί εντολές που θα έπρεπε ούτως ή άλλως να δοθούν με το χέρι. Η γενική σύνταξη της εντολής είναι mount (options) (device) (node), όπου device είναι ένα partition (στο παράδειγμα πιο πάνω το /dev/hda1) και node το σημείο του υπάρχοντος filesystem, κάτω από το οποίο θέλουμε να τοποθετήσουμε το νέο (στο παράδειγμά μας, το /mnt/win). Μερικές από τις επιλογές (options) που έχουμε στη διάθεσή μας είναι:

-a (all) Φορτώνει όλα τα filesystems που βρίσκονται δηλωμένα στο /etc/fstab. Δεν χρειάζεται σχεδόν ποτέ να την εκτελέσουμε με το χέρι, αλλά εκτελείτε αυτόματα κατά την εκκίνηση του συστήματος.

-f (fake) Δεν κάνει πραγματικό mount αλλά μόνο μία δοκιμή.

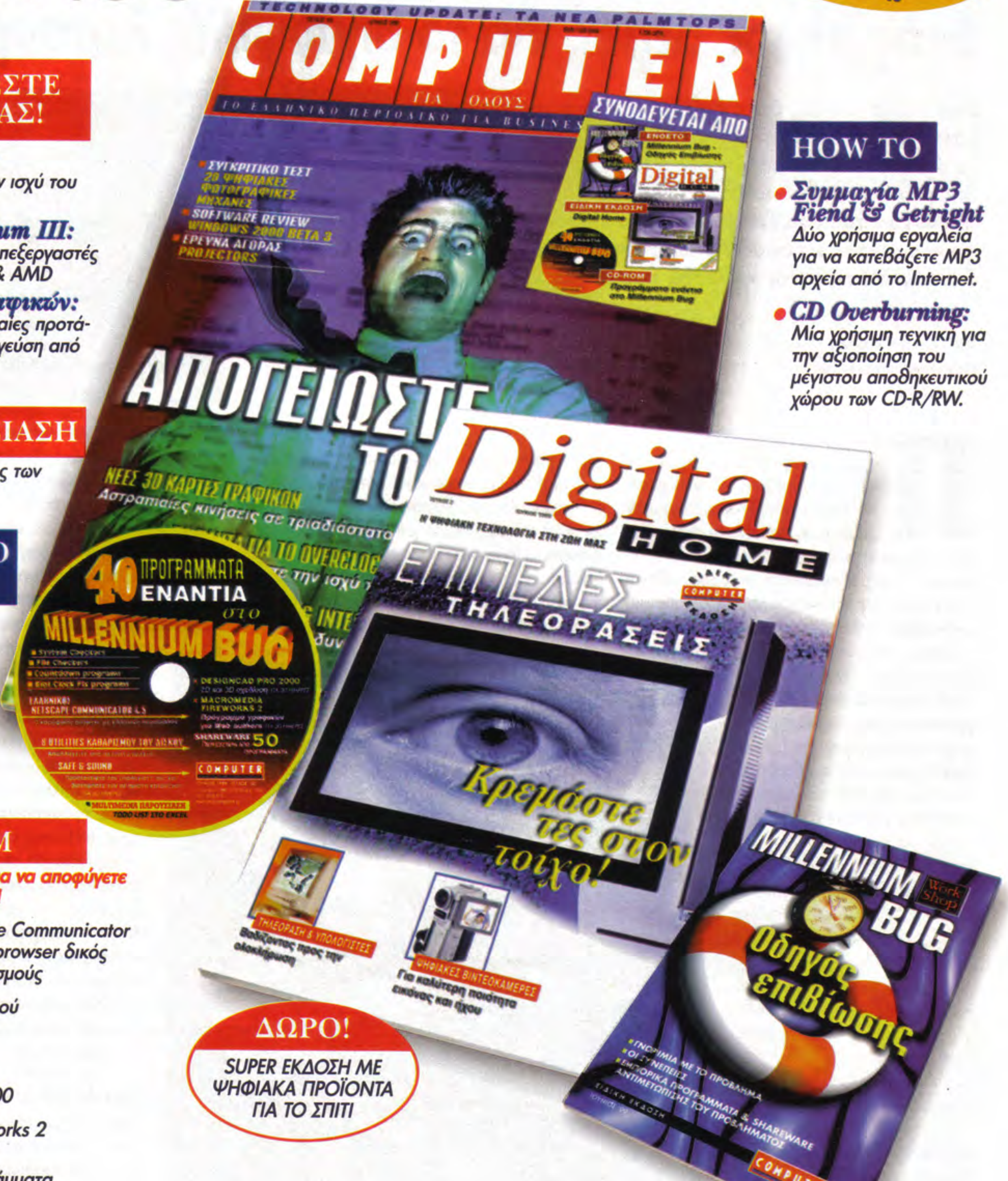
-n (no record) Δεν γράφει το φόρτωμα ενός filesystem και συνεπώς, όταν δώσουμε την εντολή mount μόνη της, δεν θα φανεί. Χρήσιμο για να κρυφτεί ένα mounted filesystem.

Στο /etc/fstab υπάρχει ειδική στήλη για τις προχωρημένες επιλογές που μπορεί κάποιος να ενεργοποιήσει κατά το mount. Ορισμένες από αυτές επηρεάζουν σημαντικά την απόδοση, όπως η async που ενεργοποιεί την ασύγχρονη εγγραφή των δεδομένων στο δίσκο. Άλλες επηρεάζουν την ασφάλεια του συστήματος, όπως η ro που φορτώνει το filesystem μόνο για ανάγνωση (read-only), ενώ άλλες καθορίζουν τα δικαιώματα των χρηστών πάνω σε κάθε partition, όπως η user που επιτρέπει σε κάθε χρήστη να εκτελεί το mount.

Τυπικά, στις περισσότερες διανομές υπάρχει ως option η επιλογή "defaults" που αντιστοιχεί σε έναν συνδυασμό επιλογών (π.χ. auto, dev, exec, async, nouser, rw, suid). Τέλος, σημειώνουμε ότι το ξεφόρτωμα ενός filesystem γίνεται με το umount, π.χ. umount /dev/hda1.

Σας παρουσιάζουμε το ΥΠΕΡ ΤΕΥΧΟΣ Ιουνίου

ΕΝΘΕΤΟ MILLENNIUM BUG: Οδηγός Επιβίωσης



ΑΠΟΓΕΙΩΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ!

- ***Overclocking***
  Απελευθερώστε την ισχύ του επεξεργαστή σας
- ***K6-III - Pentium III:***
  Οι δύο ταχύτεροι επεξεργαστές των εταιριών Intel & AMD
- ***3D κάρτες γραφικών:***
  Γνωρίστε τις τελευταίες προτάσεις και πάρτε μία γεύση από το άμεσο μέλλον

1η ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Οι τελευταίες εκδόσεις των Windows 98 & 2000

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ

20 σύγχρονες ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές

HOW TO

- ***Συμμαχία MP3 Fiend & Getright***
  Δύο χρήσιμα εργαλεία για να κατεβάζετε MP3 αρχεία από το Internet.
- ***CD Overburning:***
  Μία χρήσιμη τεχνική για την αξιοποίηση του μέγιστου αποθηκευτικού χώρου των CD-R/RW.

CD-ROM

- *40 προγράμματα για να αποφύγετε το Millennium Bug!*
- *Ελληνικός Netscape Communicator 4.5: Ο κορυφαίος browser δικός σας, χωρίς περιορισμούς*
- *8 utilities καθαρισμού του δίσκου σας*
- *Safe & Sound*
- *DesignCad Pro 2000*
- *Macromedia Fireworks 2*

και περισσότερα από 50 shareware προγράμματα

ΔΩΡΟ!
SUPER ΕΚΔΟΣΗ ΜΕ ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΗΜΕΡΑ!

ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΤΕ ΤΑ WINDOWS

Ενας άλλος αέρας για το δημοφιλές λειτουργικό

Είναι αλήθεια πως, όταν παίρνω το καινούριο τεύχος του "PC Master" μου αρέσει πρώτα να το ξεφυλλίζω και μετά να βλέπω πώς έχουν βγει τα άρθρα μου. Κατόπιν περνάω στην αλληλογραφία, όπου διαβάζω τις απόψεις των αναγνωστών. Τα περισσότερα γράμματά σας έχουν να κάνουν με το πόσο δεν χωνεύετε τα Windows. Χμμ! Δεν νομίζετε ότι ήρθε ο καιρός να δώσετε ακόμα μία ευκαιρία σε αυτό το λειτουργικό; Ειδικά μετά τις μεταμορφώσεις που σας ετοιμάζω...



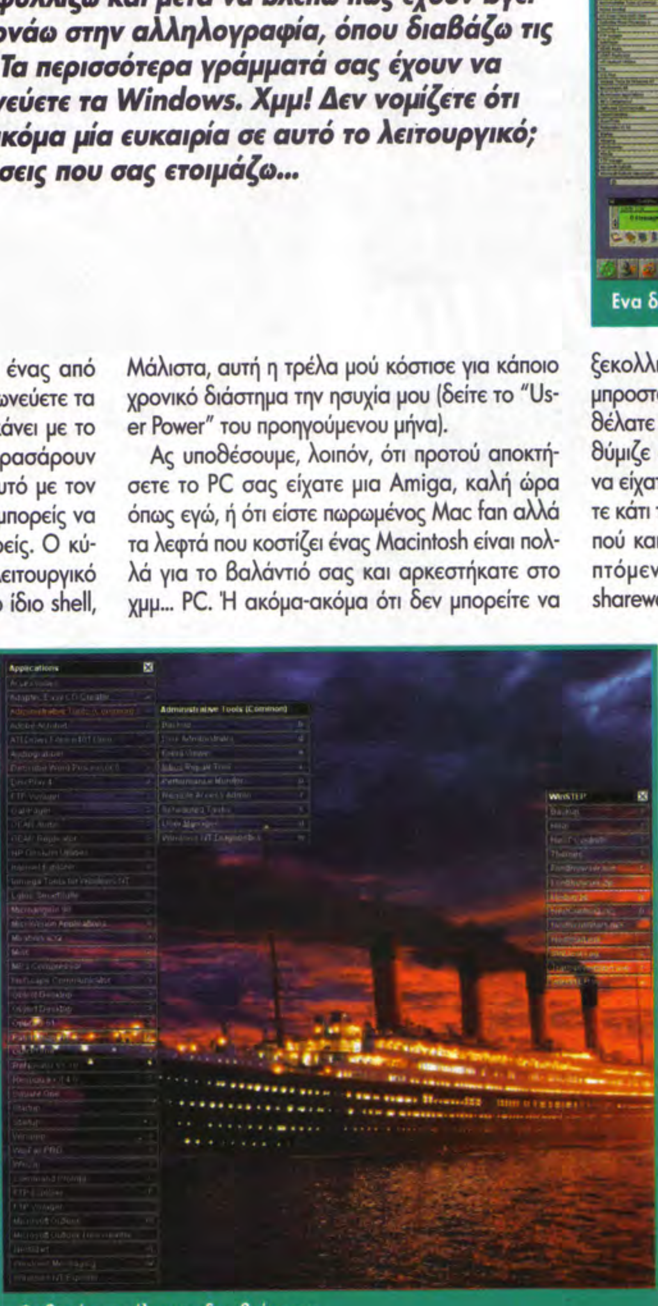
Ενα δείγμα από το NextSTART.

του Γιάννη Κωστάκη
colwyn@compulink.gr

Πιστεύω ακράδαντα ότι ένας από τους λόγους που δεν χωνεύετε τα Windows δεν έχει να κάνει με το ότι είναι ασταθή και κρασάρουν κάθε τρεις και λίγο. Αυτό με τον καιρό ξεπερνιέται. Αλλωστε, αν δεν μπορείς να κάνεις αλλιώς, αναγκαστικά υποχωρείς. Ο κύριος λόγος είναι ότι βλέπετε το ίδιο λειτουργικό κάθε μέρα. Τα ίδια desktop icons, το ίδιο shell, τα ίδια αυτά, τα ίδια εκείνα... Το πολύ πολύ να αλλάξετε κάποιο background και να βάλετε τη Γιάννα Νταρίλη, παραδείγματος χάριν, σε όμορφες και διόλου προκλητικές πόζες. (Οχι, εγώ έχω βάλει background screenshot από μία δύσκολη αλλά άκρως ικανοποιητική νίκη μου στο Real Bout Fatal Fury Special, όπως διαβάσατε στο Emulator's Corner.) Αν όμως κάποιος "μάγος" ερχόταν και σας έλεγε ότι με μερικά "χόκους πόκους" το λειτουργικό σας θα πάρει μια τελείως διαφορετική μορφή και θα γίνει ΑΚΡΙΒΩΣ όπως εσείς το θέλετε, τι θα κάνατε; Θα συνεχίζατε την γκρίνια; Μπα... δεν το πιστεύω.

Το "μάγο" κλήθηκα να παίξω εγώ, καθώς όλοι από το περιβάλλον του περιοδικού λίγο πολύ γνώριζαν την τρέλα μου με τη μεταμόρφωση των Windows. Μάλιστα, αυτή η τρέλα μού κόστισε για κάποιο χρονικό διάστημα την ησυχία μου (δείτε το "User Power" του προηγούμενου μήνα).

Ας υποθέσουμε, λοιπόν, ότι προτού αποκτήσετε το PC σας είχατε μια Amiga, καλή ώρα όπως εγώ, ή ότι είστε πωρωμένος Mac fan αλλά τα λεφτά που κοστίζει ένας Macintosh είναι πολλά για το βαλάντιό σας και αρκεστήκατε στο χμμ... PC. Ή ακόμα-ακόμα ότι δεν μπορείτε να ξεκολλήσετε από τα eighties και νομίζετε ότι μπροστά σας έχετε έναν Amstrad 6128. Δεν θα θέλατε το περιβάλλον στο οποίο δουλεύετε να θύμιζε έστω και λίγο αυτό που ονειρευόσαστε να είχατε; Πιστεύω πως αν μπορούσατε να κάνετε κάτι τέτοιο, θα συγχωρούσατε μερικά crashes πού και πού. Χάρη σε κάποιους παρόμοια σκεπτόμενους τύπους και στα πολύ εύχρηστα shareware utilities που έχουν φτιάξει, τώρα μπορείτε να πραγματοποιήσετε το όνειρό σας. Στην Αμερική υπάρχει πολύ μεγάλη μούρλα με τους Macintosh, όπως ίσως γνωρίζετε. Οσοι έχουν τα χρήματα έχουν στο σπίτι τους έναν και χαίρονται (χαζά παιδιά, χαρά γεμάτα). Οι άλλοι, που μένουν με τη γλύκα, προσπαθούν να μεταμορφώσουν το PC τους σε Mac χρησιμοποιώντας διάφορα τεχνάσματα. Τελικά, οι κερδισμένοι είναι οι δεύτεροι, καθώς έχουν το περιβάλλον του Mac σε ένα μηχάνημα όπως το PC. Πώς τα καταφέρνουν; Μη φοβού! Υπάρχει το σύστημα και εγώ που θα σας πω το πώς. Και όχι μόνο για Mac αλλά για ό,τι shell θέλετε. Δώστε λίγη βάση παρακάτω και όλα θα λυθούν.



Φοβερό αποτέλεσμα, δεν βρίσκετε;

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Αρχικά, πριν να ξεκινήσουμε οποια μεταμόρφωση, πρέπει να έχουμε αποφασίσει πώς ακριβώς θέλουμε να μοιάζει ο υπολογιστής μας. Δεν είναι απαραίτητο να έχετε ως

πρότυπο κάποιο άλλο shell (Amiga, Mac ή κάτι άλλο). Μπορεί απλώς να θέλετε πιο εύχρηστα μενού ή μερικές αλλαγές στα ίδια βαρετά desktop icons ή τα folders. Αφού αποφασίσετε και έχετε κατά νου μια εικόνα για το τελικό αποτέλεσμα, περνάτε στα προγράμματα που θα κάνουν τις αλλαγές για εσάς. Μερικές τέτοιες αλλαγές μπορούν να γίνουν μέσα από τα Windows, χωρίς τη βοήθεια εξωτερικών προγραμμάτων. Αυτές όμως δεν σας επιτρέπουν πλήρη έλεγχο σε όλα τα τμήματα και περιορίζονται μόνο στα desktop icons όπως το My Computer ή το Recycle Bin και άντε το πολύ-πολύ να σας επιτρέπουν (Win98 only αν θυμάμαι καλά) να κάνετε customize στον Explorer κάποιο folder μέσα από το μενού View στην εντολή "Customize this Folder". Μπορείτε να θωρήσετε τους εαυτούς σας τυχερούς, γιατί δεν χρειάζεται να ψάξετε στο Internet για να βρείτε τέτοια προγράμματα. Φροντίσαμε να συμπεριλάβουμε στο συνοδευτικό CD αυτού του μήνα τα πιο σημαντικά από αυτά.

Ξεκινάμε λοιπόν με τα icons και το πώς μπορείτε να τα αλλάξετε. Υπάρχουν κάμποσοι τρόποι να κάνετε τις εν λόγω αλλαγές. Οι δύο ποιο σημαντικοί είναι να χρησιμοποιήστε το Icon Customiser ή το Microangelo 98. Με το πρώτο πρόγραμμα μπορείτε να αλλάξετε όλα τα icons που υπάρχουν στον υπολογιστή σας, ακόμα και αυτά που δεν είναι στο desktop ή δεν μπορούν να αλλαχτούν μέσα από τα Windows όπως τα folders, τα drives, το βελάκι στα shortcuts και πολλά ακόμα (χρησιμοποιώντας ήδη έτοιμα icons που μπορείτε να βρείτε σε πληθώρα στο Internet), ενώ με το δεύτερο μπορείτε να κάνετε όλα τα παραπάνω συν να φτιάχνετε και να τροποποιείτε δικά σας ή έτοιμα icons (όπως και animated) μέσω του Microangelo Studio. Πρόκειται για "διαμάντια", που παρέχουν πολλές ευκολίες και τα οποία στα χέρια δημιουργικών χρηστών, που έχουν όρεξη να βλέπουν κάτι διαφορετικό και όμορφο, μπορούν να κάνουν θαύματα. Εχουν ελάχιστες απαιτήσεις, πιάνουν πολύ λίγο χώρο στο σκληρό και είναι πολύ εύχρηστα. Αυτό που ίσως χρειαστεί λίγη προσοχή είναι το Microangelo 98, καθώς δεν είναι μόνο ένα πρόγραμμα αλλά ένα σύνολο διαφορετικών προγραμμάτων σε ένα, που προορίζονται για διαφορετικές χρήσεις. Με το Studio φτιάχνετε δικά σας icons ή τροποποιείτε έτοιμα. Με το Librarian τοποθετείτε περισσότερα από ένα icons σε βιβλιοθήκες .dll ή τα βάζετε σε κάποιο .exe ώστε το πρόγραμμα που έχετε ή φτιάξατε να χρησιμοποιεί το icon που εσείς επιλέξατε στη γραμμή τίτλου ή στον Explorer, ενώ ο Animator αναλαμβάνει το animated μέρος των icons. Δεν πρέπει να ξεχάσουμε και το σημαντικότερο κομμάτι του, τον Engineer, όπου εκεί μπορείτε να πραγματοποιήσετε αυτά που κάνει το Icon Customiser, δηλαδή τροποποίηση όλων των icons του υπολογιστή από folders και drives



Το Icon Customiser εν δράσει.



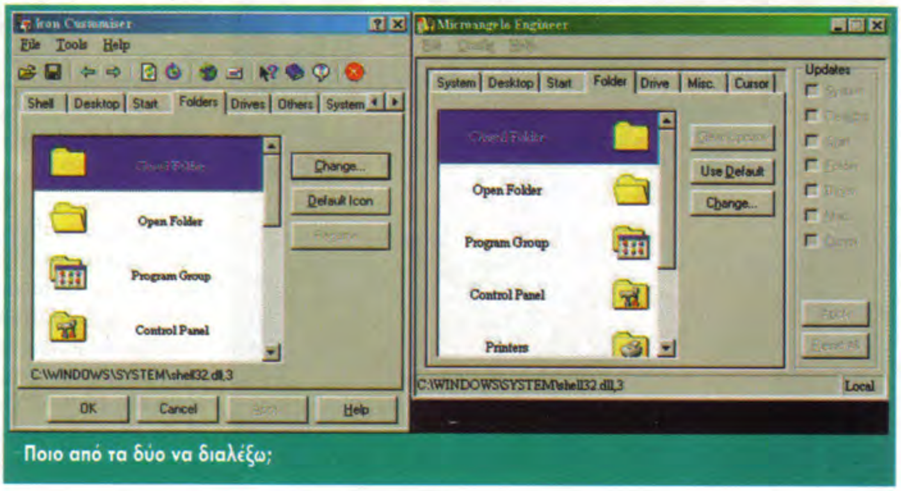
Αλλάξτε όψη με το Microangelo 98.

μέχρι recycle bins. Τόσο το ένα όσο και το άλλο πρόγραμμα σας δίνουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε έτοιμα icon themes που υπάρχουν ελεύθερα στο Internet ή να δημιουργήσετε δικά σας μαζεύοντας έτοιμα icons και εντάσσοντάς τα ως themes.

Εύλογα θα αναρωτηθείτε: "αφού έχω το Microangelo 98, τι το θέλω το Icon Customiser," ή "ποιο από τα δύο είναι καλύτερο;". Οι απαντήσεις είναι απλές: Και τα δύο είναι εξίσου καλά, όπως και τα δύο χρειάζονται, αν θέλετε πλήρες customization του υπολογιστή σας. Κάποιες επιλογές θα τις βρείτε μόνο στο ένα πρόγραμμα ή το αντίθετο, οπότε συνιστώνται και τα δύο. Πρέπει να γνωρίζετε, όμως, ότι είναι shareware με περιορισμένη διάρκεια χρήσης. Αν θέλετε να τα χρησιμοποιήσετε και πέρα από τη λήξη της δοκιμαστικής περιόδου, θα πρέπει να πληρώσετε κάποια χρήματα ώστε να σας σταλεί ο κωδικός για να περάσετε από τη shareware στην registered έκδοση. Εδώ υπερτερεί το Icon Customiser, καθώς θα χρειαστείτε μόνο 20 δολάρια Αμερικής για τον κωδικό σε αντίθεση με τα 59,95 του Microangelo. Βέβαια, το δεύτερο είναι μια ολοκληρωμένη σουίτα εφαρμογών, δεν παύει ωστόσο να στοιχίζει αρκετά.

ΤΑ MENUS ΟΠΩΣ ΔΕΝ ΤΑ ΕΧΕΤΕ ΞΑΝΑΔΕΙ

Επόμενα στη λίστα μεταμόρφωσης είναι τα μενού. Ξεχάστε την taskbar, το start menu και το γκρίζο χρώμα τους. Βάλτε στη ζωή σας το NextSTART. Αυτό δεν είναι άλλο παρά ένα πρόγραμμα της σειράς WinSTEP 2000, μιας σειράς εκπληκτικών προγραμμάτων που φέρνουν πράγματι το 2000 στους υπολογιστές μας. Το NextSTART αναλαμβάνει να αντικαταστήσει ή να συμπληρώσει (όπως εσείς θέλετε) το Windows Start Menu. Προσφέρει πάμπολλες δυνατότητες τροποποίησης, ανάλογα με τις επιθυμίες και τις ανάγκες κάθε χρήστη. Μερικές από τις δυνατότητες που έχετε είναι να φτιάξετε το μέγεθος, το ύψος και τα χρώματα που θα χρησιμοποιηθούν ως αντικατάσταση του start menu, να ορίσετε αν κάθε πρόγραμμα θα έχει το δικό του icon ή όχι, να επιλέξετε έτοιμα εκπληκτικά themes που θα σας κόψουν την ανάσα, καθώς και να δημιουργήσετε ψευδοτρισδιάστατα μενού με gradient στο χρώμα τους. Οσο για τις αλλαγές, μην ανησυχείτε. Δεν χρειάζεται καν να δώσετε το path των προγραμμάτων σας, όταν ξεκινήσετε το NextSTART. Αυτόματα αυτό θα ψάξει και θα βρει πού βρίσκεται



Ποιο από τα δύο να διαλέξω;



Τροποποιώντας το mame32.ico.

καθένα με βάση το αρχικό start menu. Πρόκειται όντως για έναν "πολύτιμο λίθο", ένα "must have" για όλους εσάς που θέλετε να αλλάξετε το χώρο εργασίας σας και όχι μόνο. Σημειώστε εδώ ότι δεν είναι shareware και μπορείτε να το τρέξετε όποτε θέλετε ή να το βάλετε στο startup ώστε να ξεκινά ο υπολογιστής σας με αυτά τα μενού. Το μόνο πρόβλημά του είναι ότι μπορεί να σας δυσκολέψει ή να σας μπερδέψει (ευτυχώς ελάχιστα) η χρήση του. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να πάρετε από την επίσημη σελίδα τους στο: http://members.xoom.com/WinSTEP2000/wsmain.html.

Περνάμε σε ένα ακόμη κομμάτι, για να ολοκληρώσουμε τη μεταμόρφωση του υπολογιστή μας: το Windows Blinds. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα σας επιτρέπει να δώσετε τύπο και άποψη σε διάφορα κομμάτια των Windows, όπως οι γραμμές τίτλου (titlebars) ή τα buttons, με τη βοήθεια skins που αλλάζουν τα πάντα ώστε να ικανοποιήσουν τον τρόπο με τον οποίο σας αρέσει να δουλεύετε. Τα skins μπαίνουν στα κομμάτια αυτά όπως αλλάζετε skin στο Winamp (όσοι χρησιμοποιούν αυτόν το MP3 player θα με καταλάβουν καλύτερα). Μπορείτε, αν δεν θέλετε να χρησιμοποιήσετε κάποιο από τα έτοιμα themes που κυκλοφορούν ελεύθερα στο Internet, να δώσετε απλώς άλλο χρώμα στις ήδη υπάρχουσες titlebars χρησιμοποιώντας gradients ή να βάλετε διαφορετικές εικόνες σε οποιαδήποτε folders στον Explorer. Φτιάξτε τα δικά σας themes (οι πιο δημιουργικοί από εσάς), κάνοντας χρήση εύκολων και κατατοπιστικών μενού. Δυστυχώς, είναι shareware και για να περάσετε σε registered θα σας κοστίσει $19,95. Δεν είναι πάρα πολλά, αν αναλογιστεί κανείς πόσο μπορεί να σας φτιάξει τα Windows αλλά και τη μέρα. Μπορεί επίσης να μπει στο startup, ώστε να ξεκινά το shell με τα skins (καθυστερεί λίγο το σύστημα αλλά, αν δεν σας πειράζει, δοκιμάστε το).



Screenshot από το NextSTART.

ΤΑ ΚΕΡΑΣΑΚΙΑ ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΤΑ

Συνεχίζουμε με δύο πολύ μικρά freeware προγράμματα, που θα σας αρέσουν πολύ: τα PopOpen και TClock. Το πρώτο πρόγραμμα κάνει τα παράθυρα των Windows να ανοίγουν με τον τρόπο που αυτά ανοίγουν στον Mac ή την Amiga, δηλαδή από μέσα προς τα έξω με pop και όχι να εμφανίζονται ξαφνικά στο desktop. Δώστε λοιπόν ένα Mac ή Amiga look και feel στον υπολογιστή σας. Δεν ξέρω αν εκείνος το χρειάζεται, αλλά μπορεί να το θέλετε εσείς. Το TClock θα αναλάβει να μεταμορφώσει το ρολόι των Windows ακριβώς όπως εσείς θα επιλέξετε. Μπορείτε να έχετε ταυτόχρονα ημερομηνία και ώρα με όποιον τρόπο display θέλετε, να αλλάξετε το font που χρησιμοποιεί το ρολόι, καθώς και να αντικαταστήσετε το κουμπί Start στην taskbar με ένα της επιλογής σας. Λίγο άσχετο το τελευταίο, αλλά ίσως κάποτε σας φανεί χρήσιμο...

Τελευταίο στη λίστα έρχεται το MacVison. Πρόκειται για ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα μεταμόρφωσης του shell του υπολογιστή σας από Windows σε Mac. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τρέξετε το πρόγραμμα, να δώσετε κάποιες παραμέτρους και... ιδού, σαν από θαύμα μόλις σε λίγα λεπτά αποκτήσατε έναν πλήρη Mac υπολογιστή.

Τα πάντα από εκεί και ύστερα λειτουργούν όπως σε έναν Mac. Τα μενού, τα προγράμματα, η taskbar. Αν, δε, έχετε και τα backdrops του Mac (backgrounds), είστε ένα βήμα πριν από το τέλειο. Με λίγη προσπάθεια από μέρους σας θα το προσεγγίσετε, αν βρείτε ένα από τα εκατοντάδες desktop themes με θέμα τον Mac που κυκλοφορούν ελευθέρα και αλλάξετε τα splash screens των Windows, ώστε να δείχνουν τα Mac logo, καθώς και τους κλασικούς ήχους των Windows σε Mac. Βάλτε, τέλος, το MacVison στο startup και είστε έτοιμοι. Κανείς δεν πρόκειται να καταλάβει ότι έχετε PC και όλοι θα σας ρωτάνε πόσο αγοράσατε τον Mac και πού βρίσκετε παιχνίδια ή προγράμματα. (Ως γνωστόν, εδώ στην Ελλάδα οι Macintosh δεν χαίρουν και της τελειότερης υποστήριξης που θα έπρεπε...)

Τα προαναφερόμενα προγράμματα, πλην του MacVision, αναλαμβάνουν να "φτιάξουν" διαφορετικά τμήματα του shell των Windows. Για να έχετε μια πιο ολοκληρωμένη μεταμόρφωση, θα πρέπει να κάνετε χρήση όλων των ανωτέρω. Βέβαια, αυτά δεν είναι παρά ελάχιστα εμπρός στον τεράστιο αριθμό που μπορείτε να βρει κάποιος στο Internet. Αν διαθέτετε σύνδεση, επισκεφτείτε τη σελίδα του NextSTART και στα links θα βρείτε μερικά sites που με τη σειρά τους θα σας οδηγήσουν σε άλλα. Δεν θα πιστέψετε τι θα ανακαλύψετε. Υπάρχουν επίσης sites με οδηγίες βήμα προς βήμα για ένα τέτοιο εγχείρημα, αλλά πιστεύω πως καλύτερα να πειραματιστείτε μόνοι σας. Εύχομαι να βάλετε σε εφαρμογή αυτά τα σχέδια "μεταμόρφωσης". Νομίζω πως, αν δώσετε την προσοχή που πρέπει, σίγουρα θα εκπλαγείτε από το αποτέλεσμα.

PC

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

INPUT - PRINT - DELETE

Αγαπητό "PC Master", Είμαι ένας αρκετά παλιός αναγνώστης. Φυσικά, είναι γνωστό ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο των υπολογιστών και εντυπωσιάζει η στήλη σου "How To" για τους νέους προγραμματιστές. Τον τελευταίο καιρό ασχολούμαι με την QBasic. Η ερώτησή μου είναι μία και μοναδική. Εχω δημιουργήσει ένα πρόγραμμα με το οποίο μπορώ να εισάγω κάποιες πληροφορίες για κάποιο άτομο (ονοματεπώνυμο, τηλέφωνο, διεύθυνση, επάγγελμα) και το ερώτημά μου είναι πώς μπορώ να κάνω αναζήτηση, δηλαδή να γράφω το ονοματεπώνυμο και ο Η/Υ να εμφανίζει τις υπόλοιπες πληροφορίες για αυτή την εγγραφή.

Κώστας Λεβεντής

Αγαπητέ φίλε Κώστα, Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Στο πρόγραμμα που ακολουθεί φαίνεται ο τρόπος με τον οποίο μπορείς να καταχωρίσεις τις εγγραφές που εισάγει ο χρήστης σε ένα αρχείο (persons.dat) και στη συνέχεια να αναζητάς σε αυτό εγγραφές βάσει του ονοματεπωνύμου.

Το πρόγραμμα παρέχει επιπρόσθετα τη λειτουργία της διαγραφής εγγραφών. Οι διαγραφείσες εγγραφές δεν απομακρύνονται από το αρχείο κατά τη στιγμή της διαγραφής τους, αλλά το πεδίο του ονόματός τους τίθεται σε μία ειδική τιμή [CHR$(0)], που δεν μπορεί να υπάρχει σε καμία "φυσιολογική" εγγραφή. Κατ' αυτό τον τρόπο το αρχείο μεγαλώνει διαρκώς, αλλά έχει ενσωματωθεί στο πρόγραμμα ακόμη μία επιλογή, η οποία αφαιρεί τις διαγραμμένες εγγραφές από το αρχείο.

Τέλος, το πρόγραμμα παρέχει και τη λειτουργία εκτύπωσης ολόκληρου του αρχείου, μία προς μία εγγραφή. Στο αρχείο επιτρέπεται να υπάρχει εισαγωγή με περισσότερες της μίας καταχωρίσεων με ίδιο ονοματεπώνυμο. Αν υπάρχουν τέτοιες εγγραφές, η διαδικασία αναζήτησης τις εμφανίζει όλες (μία προς μία εγγραφή), όταν βέβαια το ονοματεπώνυμο είναι αυτό που ζητήθηκε. Το πρόγραμμα περιέχει επεξηγηματικά σχόλια που θα βοηθήσουν στην κατανόησή του.

```
REM Το πρόγραμμα αυτό επιδεικνύει την εισαγωγή, διαγραφή
REM και αναζήτηση εγγραφών σε ένα αρχείο. Το αρχείο
REM περιέχει καταχωρίσεις της μορφής
REM (Ονομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Επάγγελμα, Τηλέφωνο)
REM Ορισμός δομής, στης οποίας τα πεδία αποθηκεύονται οι
REM πληροφορίες που μας ενδιαφέρουν.
TYPE Person
ONOMA AS STRING * 20
EP AS STRING * 20
AD AS STRING * 30
EPAG AS STRING * 15
T AS STRING * 12
END TYPE

DIM APerson AS Person
DIM SPerson AS Person

REM Η εντολή OPEN δημιουργεί το αρχείο, αν δεν υπάρχει.
OPEN "persons.dat" FOR BINARY AS #1 LEN = LEN(APerson)

MainLoop:
REM Εμφάνιση μενού.
CLS
PRINT "1...Εισαγωγή εγγραφής"
PRINT "2...Εύρεση εγγραφής"
PRINT "3...Διαγραφή εγγραφής"
PRINT "4...Εκτύπωση λίστας"
PRINT "5...Αφαίρεση κενών από το αρχείο"
PRINT "6...Εξοδος"
INPUT selection
SELECT CASE selection
CASE 1
REM Εισαγωγή εγγραφής
INPUT "Ονομα: ", APerson.ONOMA
INPUT "Επώνυμο: ", APerson.EP
INPUT "Διεύθυνση: ", APerson.AD
INPUT "Επάγγελμα: ", APerson.EPAG
INPUT "Τηλέφωνο: ", APerson.T
REM Η εγγραφή προστίθεται στο τέλος του αρχείου
PUT #1, LOF(1) + 1, APerson
CASE 2
REM Αναζήτηση εγγραφής
CLS
INPUT "Ονομα: ", SPerson.ONOMA
INPUT "Επώνυμο: ", SPerson.EP
i&=1
WHILE (i& < LOF(1))
REM Ανάγνωση εγγραφής
GET #1, i&, APerson
REM Ελεγχος αν έχει το ζητούμενο ονοματεπώνυμο
IF ((SPerson.ONOMA = APerson.ONOMA) AND (SPerson.EP = APerson.EP))
THEN
REM Αν ναι, τότε τυπώνεται.
CLS
PRINT "Ονομα: ", APerson.ONOMA
PRINT "Επώνυμο: ", APerson.EP
PRINT "Διεύθυνση: ", APerson.AD
PRINT "Επάγγελμα: ", APerson.EPAG
PRINT "Τηλέφωνο: ", APerson.T
REM Αναμονή για πάτημα πλήκτρου.
PRINT "Πατήστε κάποιο πλήκτρο..."
DO: LOOP UNTIL INKEY$ <> ""
END IF
REM Μετάβαση στην επόμενη εγγραφή.
i& = i& + LEN(APerson)
WEND
PRINT "Δεν υπάρχουν (άλλες) εγγραφές με αυτό το ονοματεπώνυμο."
CASE 3
REM Διαγραφή εγγραφής. Για να διαγραφεί κάποια εγγραφή, το
REM όνομά της τίθεται ίσο με μία συμβολοσειρά, της οποίας
REM ο πρώτος χαρακτήρας είναι ο χαρακτήρας με κωδικό 0 [CHR$(0)].
REM Ο χρήστης είναι αδύνατο να εισαγάγει ένα τέτοιο όνομα ως
REM αναζητούμενο στη διαδικασία αναζήτησης και η διαδικασία
REM εκτύπωσης πλήρους λίστας του αρχείου αγνοεί αυτές τις εγγραφές.
INPUT "Ονομα: ", SPerson.ONOMA
INPUT "Επώνυμο: ", SPerson.EP
INPUT "Διεύθυνση: ", SPerson.AD
INPUT "Επάγγελμα: ", SPerson.EPAG
INPUT "Τηλέφωνο: ", SPerson.T
i& = 1
NumRecs = 0
WHILE (i& < LOF(1))
REM Ανάγνωση εγγραφής
GET #1, i&, APerson
REM Ελεγχος αν έχει το ζητούμενο ονοματεπώνυμο
IF ((SPerson.ONOMA = APerson.ONOMA) AND (SPerson.EP = APerson.EP)
AND (SPerson.AD = APerson.AD) AND (SPerson.EPAG = APerson.EPAG) AND
(SPerson.T = APerson.T)) THEN
APerson.ONOMA = CHR$(0)
PUT #1, i&, APerson
NumRecs = NumRecs + 1
END IF
i& = i& + LEN(APerson)
WEND
IF (NumRecs = 0) THEN
PRINT "Δεν βρέθηκαν εγγραφές με αυτά τα στοιχεία."
```

```
ELSE
PRINT "Διαγράφηκαν "; NumRecs; "
  εγγραφές."
END IF
CASE 4
REM Εκτύπωση λίστας. Στη
  μεταβλητή SPerson.ONOMA
  καταχωρίζεται
REM η τιμή του ονόματος για
  διαγραμμένες εγγραφές.
SPerson.ONOMA = CHR$(0)
i& = 1
WHILE (i& < LOF(1))
CLS
REM Ανάγνωση εγγραφής
GET #1, i&, APerson
REM Εξέταση αν πρόκειται για
  "διαγραμμένη εγγραφή". Αν
REM δεν είναι, τότε τα στοιχεία
  τυπώνονται.
IF (APerson.ONOMA <>
  SPerson.ONOMA) THEN
PRINT "Ονομα: ", APerson.ONOMA
PRINT "Επώνυμο: ", APerson.EP
PRINT "Διεύθυνση: ", APerson.AD
PRINT "Επάγγελμα: ", APerson.EPAG
PRINT "Τηλέφωνο: ", APerson.T
REM Αναμονή για πάτημα πλήκτρου
PRINT "Πατήστε κάποιο πλήκτρο..."
DO: LOOP UNTIL INKEY$ <> ""
END IF
REM Μετάβαση στην επόμενη
  εγγραφή
i& = i& + LEN(APerson)
WEND
PRINT "Δεν υπάρχουν (άλλες)
  εγγραφές."
CASE5
REM Αφαίρεση κενών
  (διαγραμμένων εγγραφών) από το
  αρχείο.
SPerson.ONOMA = CHR$(0)
REM δημιουργία προσωρινού
  αρχείου που περιέχει μόνο
REM τις εγγραφές που δεν έχουν
  διαγραφεί.
OPEN "persons.tmp" FOR BINARY AS
  #2 LEN = LEN(APerson)
i& = 1
o& = 1
WHILE (i& < LOF(1))
REM Ανάγνωση εγγραφής
GET #1, i&, APerson
REM Εξέταση αν πρόκειται για
  "διαγραμμένη εγγραφή". Αν
REM δεν είναι, τότε γράφεται στο
  προσωρινό αρχείο.
IF (APerson.ONOMA <>
  SPerson.ONOMA) THEN
PUT #2, o&, APerson
o& = o& + LEN(APerson)
END IF
REM Μετάβαση στην επόμενη
  εγγραφή
i& = i& + LEN(APerson)
WEND
CLOSE #2
CLOSE #1
KILL "persons.dat"
NAME "persons.tmp" AS
  "persons.dat"
OPEN "persons.dat" FOR BINARY AS
  #1
PRINT "Τα κενά αφαιρέθηκαν."
CASE 6
CLOSE #1
END
CASE ELSE
REM Μήνυμα λάθους
PRINT "Ακυρη επιλογή. Πατήστε
  Escape."
DO
LOOP UNTIL INKEY$ = CHR$(27)
END SELECT
PRINT "Πατήστε ENTER για
  συνέχεια...";
DO
LOOP UNTIL INKEY$ = CHR$(13)
GOTO MainLoop
```

TURBO PASCAL & BMP

Αγαπητό "PC Master", Αφού σου εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για τη θαυμάσια ύλη σου, θα αναφερθώ στη μία και μοναδική απορία μου (για την ώρα!). Θα ήθελα λοιπόν να μου γράψετε ένα πρόγραμμα στην Turbo Pascal που να διαβάζει και να τυπώνει στην οθόνη ένα αρχείο γραφικών (.BMP).

✔ Το πρόγραμμα που εμφανίζει αρχεία BMP φαίνεται στη λίστα που ακολουθεί:

```
Program ReadBMP;
Uses CRT, Graph, DOS;
Const
OK = 0;
CorruptedOrNotBMP = 1;
TooManyColors = 2;
UnknownCompression = 3;
Type
BMPHeader = Record {Επικεφαλίδα
  (header) ενός αρχείου .BMP}
Id: Array[1..2] Of Char; {Περιέχει τη
  συμβολοσειρά 'BM'}
FileLength: LongInt; {Το μέγεθος του
  αρχείου}
Reserved: Array[1..2] Of Integer;
  {Δεσμευμένα πεδία}
HeaderSize: LongInt; {Μήκος
  επικεφαλίδας και παλέτας.
  Ουσιαστικά προσδιορίζει τη
  μετατόπιση όπου αρχίζουν τα
  δεδομένα.}
InfoSize: LongInt; {Μήκος
  επικεφαλίδας}
ImageWidth: LongInt; {Το μήκος της
  εικόνας}
ImageDepth: LongInt; {Το ύψος της
  εικόνας}
BiPlanes: Integer; {Πάντα 1}
ColorBits: Integer; {Το πλήθος
  bits/εικονοστοιχείο στο αρχείο}
BMPCompression: LongInt; {Πάντα 0}
ImageSize: LongInt; {Μέγεθος
  δεδομένων}
XResolution: LongInt; {Ανάλυση κατά
  τον οριζόντιο άξονα}
YResolution: LongInt; {Ανάλυση κατά
  τον κατακόρυφο άξονα}
ColorsUsed: LongInt; {Πλήθος
  χρωμάτων}
ImportantColors: LongInt; {Πλήθος
  σημαντικών χρωμάτων}
End;

BMPPaletteEntry = Record
  {Περιγραφή παλέτας}
Blue: Byte;
Green: Byte;
Red: Byte;
Dummy: Byte;
End;

PaletteType = Record {Δομή με
  πλήθος περιγραφών παλέτας και
  τις περιγραφές}
NumPalettes: Integer;
Palettes: Array[1..16] Of
  BMPPaletteEntry;
End;
ColorMap = Array[0..15] Of Byte;
Function ReadBMPHeader(Var F: File;
  Var Head: BMPHeader): Integer;
{Ανάγνωση της επικεφαλίδας του
  αρχείου .BMP, έλεγχος
  εγκυρότητας των πεδίων και
  επιστροφή κατάλληλου κωδικού}
Var
BytesRead: Word;
Begin
Seek(F, 0);
BlockRead(F, Head,
  SizeOf(BMPHeader), BytesRead);
If (BytesRead <> SizeOf(BMPHeader))
  Then
ReadBMPHeader :=
  CorruptedOrNotBMP
Else If ((Head.Id[1] <> 'B') Or
  (Head.Id[2] <> 'M')) Then
ReadBMPHeader :=
  CorruptedOrNotBMP
Else If (Head.BMPCompression <> 0)
  Then
ReadBMPHeader :=
  UnknownCompression
Else
Begin
{Διόρθωση (ενδεχομένως όχι
  απαραίτητη) του πεδίου
  FileLength}
Head.FileLength := FileSize(F);
If ((Head.ColorsUsed = 0) And
  (Head.ImportantColors = 0)) Then
Begin
{Ολα τα δυνατά χρώματα είναι
  σημαντικά. Το πλήθος των
  δυνατών
χρωμάτων εξάγεται από τα bits που
  χρησιμοποιούνται για την
κωδικοποίησή τους.}
Head.ColorsUsed := 1 ShL
  Head.ColorBits;
Head.ImportantColors :=
  Head.ColorsUsed;
End;
If (Head.ColorsUsed > 16) Then
ReadBMPHeader := TooManyColors
Else
ReadBMPHeader := OK;
End;
End;

Procedure PrintBMPHeaderInfo(Var
  Head: BMPHeader);
{Εκτύπωση των πεδίων μιας
```

```
επικεφαλίδας αρχείου .BMP}
Var
C: Char;
Begin
With Head Do
Begin
WriteLn('Το μέγεθος του αρχείου
  είναι ', FileLength, ' bytes.');
WriteLn('Το μέγεθος της
  επικεφαλίδας είναι ', HeaderSize, '
bytes.');
WriteLn('Μήκος εικόνας: ',
  ImageWidth);
WriteLn('Ύψος εικόνας: ',
  ImageDepth);
WriteLn('Bits/Εικονοστοιχείο: ',
  ColorBits);
WriteLn('Μέγεθος δεδομένων: ',
  ImageSize);
WriteLn('Ανάλυση εικόνας (X/Y): ',
  XResolution, '/', YResolution);
WriteLn('Χρώματα
  (Χρησιμοποιούμενα/Σημαντικά): ',
  ColorsUsed, '/',
ImportantColors);
End;
WriteLn;
Write('Πατήστε κάποιο πλήκτρο...');
C := ReadKey;
WriteLn;
End;

Procedure ExtractBMPPalette(Var F:
  File; Var Head: BMPHeader;
Var Palette: PaletteType);
{Ανάκτηση των πληροφοριών
  παλέτας που βρίσκονται στο
  αρχείο (αν υπάρχουν) και
  αποθήκευσή τους στην παράμετρο
  Palette}
Var
I: Integer;
Begin
Palette.NumPalettes :=
  (Head.HeaderSize -
  SizeOf(BMPHeader)) Div 4;
Seek(F, SizeOf(BMPHeader));
For I := 1 To Palette.NumPalettes Do
BlockRead(F, Palette.Palettes[I],
  SizeOf(Palette.Palettes[I]));
End;

{Η συνάρτηση Map1Color και η
  διαδικασία BuildColorIndex
  απεικονίζουν την παλέτα του
  αρχείου BMP σε αυτή που
  χρησιμοποιείται από την Turbo
  Pascal. Το τελικό αποτέλεσμα δεν
  θα είναι πάντα βέλτιστο, αλλά η
  απεικόνιση μπορεί να αλλάξει.}
Function Map1Color(ColorLevel:
  Byte): Byte;
Begin
Map1Color := ColorLevel Div 86;
End;

Const
ColorIndex: Array[0..26] Of Integer =
(Black, Blue, LightBlue, Green, Cyan,
  Cyan, LightGreen, Cyan,
LightCyan, Red, Magenta, Magenta,
  Brown, DarkGray, DarkGray,
Brown, DarkGray, LightGray,
  LightRed, Magenta, LightMagenta,
Yellow, DarkGray, LightGray, Yellow,
  LightGray, White);

Procedure BuildColorIndex(Var
  Palette: PaletteType; Var
  CustomColorMap: ColorMap);
Var
I: Integer;
RedVal, GreenVal, BlueVal: Byte;
Begin
For I := 0 To 15 Do
CustomColorMap[I] := I;
For I := 0 To Palette.NumPalettes Do
Begin
RedVal :=
  Map1Color(Palette.Palettes[I +
  1].Red);
GreenVal :=
  Map1Color(Palette.Palettes[I +
  1].Green);
BlueVal :=
  Map1Color(Palette.Palettes[I +
  1].Blue);
CustomColorMap[I] :=
  ColorIndex[RedVal * 9 + GreenVal
  * 3 + BlueVal];
End;
End;

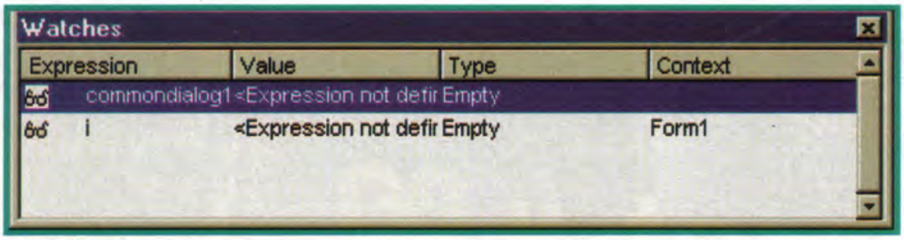
Procedure DisplayBMPFile(Var F: File;
  Head: BMPHeader;
CustomColorMap: ColorMap; Var
  MaxX, MaxY: Integer);
{Απεικόνιση στην οθόνη των
  περιεχομένων του .BMP αρχείου.
  Η παράμετρος CustomColorMap
  περιέχει την απεικόνιση ανάμεσα
  στα χρώματα του αρχείου και αυτά
  της οθόνης, ενώ στις μεταβλητές
  MaxX και MaxY επιστρέφονται οι
  διαστάσεις της εικόνας που
  εμφανίστηκε στην οθόνη.}
Var
X, Y, ByteIndex, I: Integer;
LineSize: LongInt;
{Δέσμευση χώρου αρκετού για μία
  γραμμή μήκους 640
  εικονοστοιχείων με 24
  bit/εικονοστοιχείο}
DataBuffer: Array[0..1919] Of Byte;
BytesToRead: Integer;
Begin
MaxX := GetMaxX;
MaxY := GetMaxY;
If (Head.ImageWidth - 1 < MaxX)
  Then
MaxX := Head.ImageWidth - 1;
If (Head.ImageDepth - 1 < MaxY)
  Then
MaxY := Head.ImageDepth - 1;
LineSize := ((Head.ColorBits *
  Head.ImageWidth + 31) Div 32) *
  4;
If (LineSize > 1920) Then
BytesToRead := 1920
Else
BytesToRead := LineSize;
For Y := 0 To MaxY Do
Begin
{Ανάγνωση μίας γραμμής}
Seek(F, Head.FileLength - (Y + 1) *
  LineSize);
BlockRead(F, DataBuffer,
  BytesToRead);
{Εμφάνιση της γραμμής}
X := 0;
ByteIndex := 0;
While (ByteIndex < BytesToRead) Do
Case Head.ColorBits Of
1: Begin {Δίχρωμες εικόνες.
  Εμφανίζονται πάντα ασπρόμαυρες,
ανεξάρτητα από την περιγραφή της
  παλέτας.}
For I := 7 DownTo 0 Do
Begin
If (X <= MaxX) Then
Begin
If (((DataBuffer[ByteIndex] Shr I) And
  1) = 0) Then
PutPixel(X, Y, 0)
Else
PutPixel(X, Y, 15);
Inc(X);
End;
End;
Inc(ByteIndex);
End;
4: Begin {4 bits/εικονοστοιχείο.}
If (X <= MaxX) Then
PutPixel(X, Y,
  CustomColorMap[(DataBuffer[Byte
  Index] ShR 4)
And $0F]);
If (X < MaxX) Then
PutPixel(X + 1, Y,
  CustomColorMap[DataBuffer[ByteI
  ndex] And
$0F]);
Inc(X, 2);
Inc(ByteIndex);
End;
{Στις δύο ακόλουθες περιπτώσεις,
  παρ' ότι χρησιμοποιούνται 8 και 24
  bits για την αποθήκευση των
  χρωμάτων, οι κωδικοί τους θα
  βρίσκονται στην περιοχή 0 έως 15,
  μια και η συνθήκη αυτή έχει
  ελεγχθεί από την επικεφαλίδα.}
8: Begin
If (X <= MaxX) Then
PutPixel(X, Y,
  CustomColorMap[DataBuffer[ByteI
  ndex]]);
Inc(X);
Inc(ByteIndex);
End;
24: Begin
If (X <= MaxX) Then
PutPixel(X, Y,
  DataBuffer[ByteIndex]);
Inc(X);
Inc(ByteIndex, 3);
End;
End;
End;
End;

Var
F: File;
Head: BMPHeader;
BGIPath: String;
FileName: String;
TestArg: String;
Status, ArgsUsed: Integer;
GrDriver, GrMode: Integer;
MaxX, MaxY: Integer;
Palette: PaletteType;
CustomColorMap: ColorMap;
C: Char;
```

Δυστυχώς, λόγω έλλειψης χώρου, θα ολοκληρώσουμε το πρόγραμμα τον επόμενο μήνα.

VISUAL BASIC

Χειρισμός λαθών - Debugging

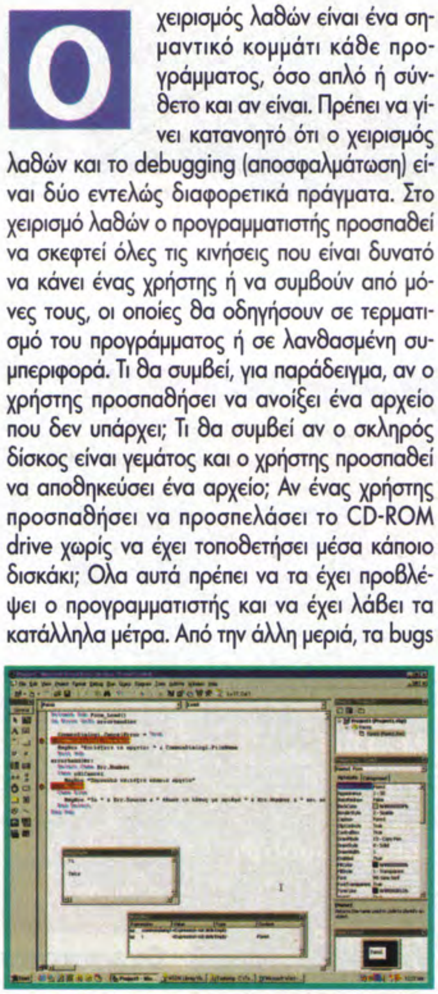


Τα watches.

Αυτό το μήνα θα ασχοληθούμε με ένα θέμα που είχαμε από καιρό υποσχεθεί και που πολλοί από εσάς έχετε ζητήσει. Ο λόγος, λοιπόν, για το χειρισμό λαθών στη VB καθώς και για τις δυνατότητες debugging που μας προσφέρονται.

Του Δημήτρη Γιαννίτσαρου
dimgian@hotmail.com

Ο χειρισμός λαθών είναι ένα σημαντικό κομμάτι κάθε προγράμματος, όσο απλό ή σύνθετο και αν είναι. Πρέπει να γίνει κατανοητό ότι ο χειρισμός λαθών και το debugging (αποσφαλμάτωση) είναι δύο εντελώς διαφορετικά πράγματα. Στο χειρισμό λαθών ο προγραμματιστής προσπαθεί να σκεφτεί όλες τις κινήσεις που είναι δυνατό να κάνει ένας χρήστης ή να συμβούν από μόνες τους, οι οποίες θα οδηγήσουν σε τερματισμό του προγράμματος ή σε λανθασμένη συμπεριφορά. Τι θα συμβεί, για παράδειγμα, αν ο χρήστης προσπαθήσει να ανοίξει ένα αρχείο που δεν υπάρχει; Τι θα συμβεί αν ο σκληρός δίσκος είναι γεμάτος και ο χρήστης προσπαθεί να αποθηκεύσει ένα αρχείο; Αν ένας χρήστης προσπαθήσει να προσπελάσει το CD-ROM drive χωρίς να έχει τοποθετήσει μέσα κάποιο δισκάκι; Ολα αυτά πρέπει να τα έχει προβλέψει ο προγραμματιστής και να έχει λάβει τα κατάλληλα μέτρα. Από την άλλη μεριά, τα bugs



Τα breakpoints. Φαίνονται επίσης το immediate window και τα watches.

είναι λάθη του προγραμματιστή, συνήθως στη λογική του προγράμματός του. Ο ακούλουθος κώδικας, για παράδειγμα, περιέχει ένα συνηθισμένο bug:

```
i=0
Do while i<10
 Msgbox "Number: " & i
Loop
```

Εδώ η μεταβλητή i δεν αυξάνεται ποτέ, με αποτέλεσμα ο βρόγχος να γίνει ατέρμων. Η VB μας προσφέρει έναν αρκετά εξελιγμένο Debugger, με τον οποίο μπορούμε να εντοπίζουμε αυτά τα λάθη ώστε να τα διορθώνουμε.

ERROR HANDLERS

Τα λάθη που μπορούμε να ανιχνεύσουμε ονομάζονται trappable errors. Οταν ένα τέτοιο λάθος συμβεί, εμείς μπορούμε να το ανιχνεύσουμε και αντί να αφήσουμε το πρόγραμμά μας να crash-άρει, εκτελούμε τις κατάλληλες ενέργειες ώστε να συνεχιστεί η λειτουργία του (ή στη χειρότερη περίπτωση να δώσει κάποιο κατανοητό μήνυμα για τα αίτια τερματισμού του - ξέρετε, όπως το πασίγνωστο κατανοητό μήνυμα "This program has performed an illegal operation and will be shut down").

Η βασική εντολή με την οποία αναλαμβάνουμε τον έλεγχο των λαθών είναι η on error, την οποία έχουμε χρησιμοποιήσει και στο παρελθόν. Η on error υπάρχει σε τρεις βασικές μορφές, τις on error resume next, on error goto 0 και on error goto label. Η μεν πρώτη απλώς αγνοεί τυχόν λάθη και συνεχίζει με την επόμενη γραμμή του προγράμματος σαν να μη συνέβη τίποτα. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο μερικές φορές, αλλά εκτός του ότι είναι κακός προγραμματισμός, είναι πολύ πιθανό το πρόγραμμα να μην εκτελέσει σωστά τη λειτουργία του. Η on error goto 0 κάνει κάτι παρόμοιο: σταματά την ανίχνευση λαθών, αλλά είναι κακό να χρησιμοποιείται συχνά για τους ίδιους λόγους. Αντίθετα, με την on error goto label κατευθύνουμε το πρόγραμμα ώστε να συνεχίσει να εκτελείται από τη γραμμή που ορίζει το label. Το label είναι απλώς μια λέξη ακολουθούμενη από άνω και κάτω τελεία (:) που τοποθετούμε στον κώδικά μας για να ορίσουμε ένα σημείο. Ενα παράδειγμα χρήσης του on error goto label είναι το εξής:

```
Private Sub Form_Load()
On Error GoTo errorhandler
 Dim i As Byte
 i = "oops! Αυτό έπρεπε να είναι αριθμός!"
 msgbox "Αυτό δεν θα εμφανιστεί ποτέ"
errorhandler:
 MsgBox "error!"
End Sub
```

Εδώ, αν δεν είχαμε τον errorhandler, το πρόγραμμα θα "χτύπαγε", αφού δεν μπορούμε να αποθηκεύσουμε ένα string σε μεταβλητή τύπου byte. Αντί για αυτό όμως (θα σήμαινε και τερματισμό του προγράμματος), με το που θα συμβεί το λάθος το πρόγραμμα θα συνεχίσει από την επόμενη γραμμή του label "errorhandler:" και θα εκτυπώσει το μήνυμα "error!".

Ολα αυτά, όμως, δεν θα ήταν και τόσο χρήσιμα αν δεν υπήρχε τρόπος να ξέρουμε τι είδους λάθος συνέβη, ποιος το προκάλεσε καθώς και άλλες πληροφορίες. Την ανάγκη αυτή έρχεται να καλύψει το Object Err της VB. Τα properties του είναι τα εξής:

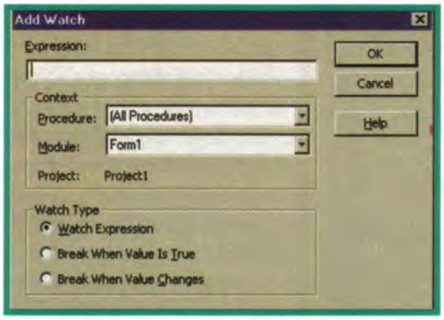
```
Err.Number: Δίνει τον αριθμό του λάθους
Err.Source: Δίνει την πηγή του κακού
Err.Description: Δίνει την περιγραφή του
  λάθους
Err.HelpFile: Δίνει το αντίστοιχο αρχείο
  βοήθειας (πλήρες path)
```

Ας δούμε πώς μπορούμε να ξαναγράψουμε το παράδειγμά μας χρησιμοποιώντας το Err Object:

```
Private Sub Form_Load()
On Error GoTo errorhandler
 Dim i As Byte
 i = "oops! Αυτό έπρεπε να είναι αριθμός!"
 msgbox "Αυτό δεν θα εμφανιστεί ποτέ"
errorhandler:
 MsgBox "To " & Err.Source & " έδωσε το λάθος
   με αριθμό " & Err.Number & " και
   περιγραφή " & Err.Description
End Sub
```

Τώρα, εκτελώντας το πρόγραμμά μας, θα πάρουμε το μήνυμα: "To Project1 έδωσε το λάθος με αριθμό 13 και περιγραφή Type mismatch". Για τους κωδικούς των λαθών καθώς και τις περιγραφές τους μπορείτε να δείτε τον αντίστοιχο πίνακα. Η αξία του πίνακα δεν είναι μόνο για να βρίσκουμε τις αντιστοιχίες, αλλά και για να μας δίνει μια ιδέα για το τι λάθη πρέπει να περιμένουμε πάντα στα προγράμματά μας.

Ηδη μπορούμε να φτιάξουμε έναν πιο εξελιγμένο error handler. Μπορούμε, για παράδειγμα, να ανιχνεύουμε κάποια από τα λάθη και να



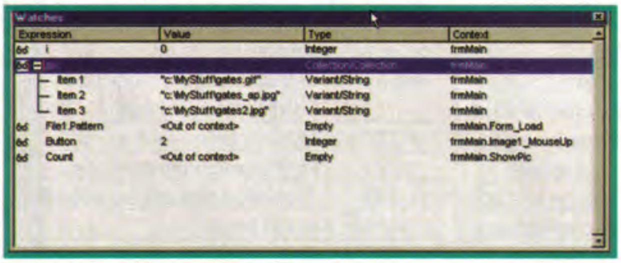
Προσθέτοντας ένα watch.

δίνουμε στο χρήστη ένα συγκεκριμένο και κατανοητό μήνυμα. Θα μπορούσαμε να έχουμε τον εξής κώδικα:

```
errorhandler:
 If Err.Number=53 then
  Msgbox "Δεν υπάρχει τέτοιο αρχείο."
 Else
  MsgBox Err.Number & " " & Err.Description &
   " " & Err.Source & " ", vbMsgBoxHelpButton,
   , Err.HelpFile, Err.HelpContext
 End
```

Εδώ, εκτός από το συγκεκριμένο λάθος που ανιχνεύουμε (53), στη γενική περίπτωση δείχνουμε και ένα ειδικό Msgbox (vbMsgBoxHelpButton), το οποίο έχει εκτός από το OK και ένα κουμπί Help. Πατώντας το, θα εμφανιστούν πληροφορίες σχετικές με το λάθος. Σημειώστε ότι δεν είναι σίγουρο ότι θα υπάρχει το σχετικό αρχείο βοήθειας στον υπολογιστή του χρήστη. Για να δείξουμε το αρχείο βοήθειας, χρησιμοποιούμε τις ιδιότητες Err.HelpFile και Err.HelpContext του Err Object.

Το τελευταίο που μας ενδιαφέρει αναφορικά με τα ανιχνεύσιμα λάθη είναι το πώς θα διορθώσουμε ένα λάθος και θα επιστρέψουμε στον κώδικά μας, στη σειρά που προκάλεσε το λάθος ή σε κάποια άλλη. Για το σκοπό αυτόν, λοιπόν, χρησιμοποιούμε την εντολή resume. Αν τη χρησιμοποιήσουμε σκέτη, τότε το πρόγραμμά μας θα συνεχίσει να εκτελείται από τη γραμμή που προκάλεσε το λάθος. Προσοχή, αν η ίδια γραμμή προκαλέσει το ίδιο λάθος, είναι πολύ πιθανό το πρόγραμμα να κολλήσει (αφού συνεχώς θα καλείται η resume) και μάλιστα μερικές φορές τόσο άσχημα, ώστε να μη γίνεται τίποτα ούτε με τον Task Manager (Ctrl[D1]+Alt+Delete), με αποτέλεσμα να χρειάζεται reset του υπολογιστή! Η άλλη χρήση της resume είναι σε συνδυασμό με κάποιο label, το οποίο να συνεχίσει τον κώδικά μας από κάποιο άλλο σημείο, για παράδειγμα, Resume ErrorRecovery.



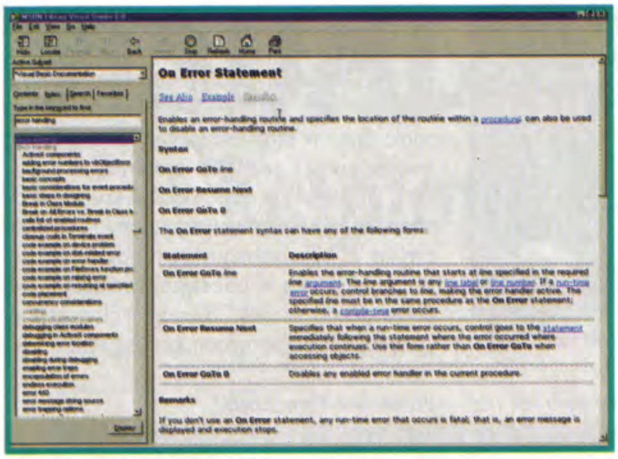
Ενα collection όπως φαίνεται σε watch.

Για να δούμε τη χρήση του resume, θα χρησιμοποιήσουμε το Common Dialog Control, το οποίο έχει την εξής ιδιομορφία: αν ο χρήστης επιλέξει cancel, συμβαίνει ένα error, το οποίο εμείς μπορούμε να παγιδεύσουμε και χρησιμοποιώντας το resume να αναγκάσουμε το χρήστη να επιλέξει τελικά κάποιο αρχείο. Για να λειτουργήσει το παράδειγμα, χρειάζεται μια άδεια φόρμα με ένα Common Dialog. Επειτα γράφουμε το χειριστή form_load ως εξής:

```
Private Sub Form_Load()
On Error GoTo errorhandler
 CommonDialog1.CancelError = True
 CommonDialog1.ShowOpen
 MsgBox "Επιλέξατε το αρχείο: " &
   CommonDialog1.FileName
 Exit Sub
errorhandler:
 Select Case Err.Number
 Case cdlCancel
  MsgBox "Παρακαλώ επιλέξτε κάποιο αρχείο"
  Resume
 Case Else
  MsgBox "To " & Err.Source & " έδωσε το
   λάθος με αριθμό " & Err.Number & " και
   περιγραφή " & Err.Description
 End Select
End Sub
```



Το VBNet, από τα καλύτερα sites για τη Visual Basic. Μάλλον για προχωρημένους, αλλά αξίζει μια επίσκεψη. Θα το βρείτε στο http://www.mvps.org/vbnet/.



Τα περιεχόμενα του MSDN για το error handling.

Καταρχήν, θέτουμε το property CancelError σε true. Ετσι λέμε στο CommonDialog ότι θέλουμε να δημιουργείται ένα error, αν επιλεγεί το cancel. Στο χειριστή λαθών δείχνουμε ένα μήνυμα και με την resume επιστρέφουμε στη ShowOpen, ώστε ο χρήστης να επιλέξει τελικά κάποιο αρχείο. Τέλος, δείχνουμε το όνομα του αρχείου και τελειώνουμε τη ρουτίνα. Αυτό πρέπει να το κάνουμε, διότι διαφορετικά θα εκτελεστεί και ο κώδικας του errorhandler.

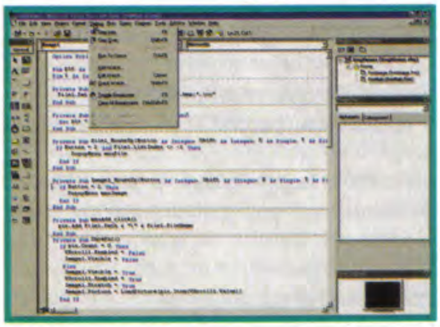
Κάθε φορά που εκτελείται ένα Exit Sub, Exit Function, Exit Property ή ένα Resume Next οι τιμές του Err Object μηδενίζονται. Αν θέλουμε να μηδενίσουμε μόνοι μας τις τιμές, χρησιμοποιούμε τη μέθοδο Err.Clear.

Προτού κλείσουμε το κεφάλαιο των ανιχνεύσιμων λαθών, θα δούμε μία τελευταία δυνατότητα που μας δίνει η Visual Basic: να δημιουργούμε τα δικά μας λάθη (!), τα οποία μπορούμε στη συνέχεια να χειριστούμε σε κάποιον χειριστή λαθών, κάτι που μπορεί να μας βοηθήσει αν δημιουργηθούν καταστάσεις τις οποίες το πρόγραμμά μας αδυνατεί να ελέγξει. Για να δημιουργήσουμε ένα δικό μας error, χρησιμοποιούμε την εντολή Err.Raise number, [source], [description], [helpfile], [helpcontext] π.χ. Err.Raise 1000, "MyProject", "Άγνωστο λάθος, τερματισμός του προγράμματος". Σημειώστε ότι τα νούμερα 0 ως 512 είναι κρατημένα από τη VB για τα λάθη, ενώ τα 512 ως 65.535 μπορούν να χρησιμοποιηθούν ελεύθερα.

DEBUGGING

Η VB μας προσφέρει έναν πολύ δυνατό και εξελιγμένο debugger, με τον οποίο μπορούμε να εντοπίσουμε τα λάθη που έχουμε στα προγράμματά μας. Μπορούμε να τρέξουμε το πρόγραμμά μας γραμμή γραμμή και να βλέπουμε ανά πάσα στιγμή τις τιμές των διάφορων μεταβλητών.

Προκειμένου να προχωρήσουμε την εκτέλεση του προγράμματος, υπάρχουν τρεις τρόποι: οι Step into, Step Over και Step Out. Με το Step Into (F8) προχωρούμε την εκτέλεση του προγράμματος γραμμή γραμμή, μπαίνοντας σε κάθε ρουτίνα. Με το Step Over (Shift+F8) κάνουμε το ίδιο, αλλά χωρίς να μπαίνουμε στις ρουτίνες καθώς αυτές εκτελούνται σε ένα βήμα. Τέλος, με το Step Out (Ctrl+Shift+F8) βγαίνουμε από τη



Οι επιλογές για το debug.

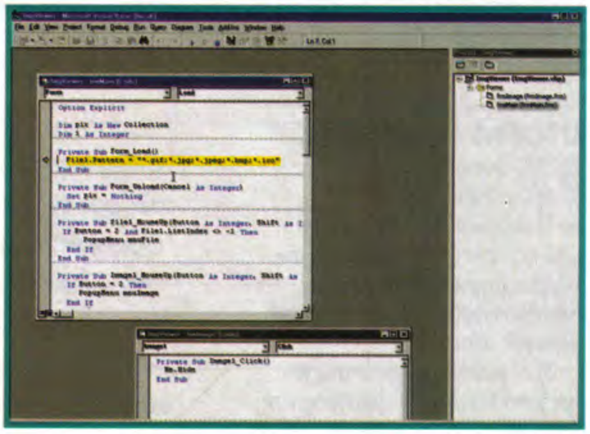
ΚΩΔΙΚΟΙ & ΜΗΝΥΜΑΤΑ ΛΑΘΩΝ

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΜΗΝΥΜΑ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΜΗΝΥΜΑ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΜΗΝΥΜΑ
3	Return without GoSub	59	Bad record length	322	Can't create necessary temporary file
5	Invalid procedure call	61	Disk full	325	Invalid format in resource file
6	Overflow	62	Input past end of file	327	Data value named not found
7	Out of memory	63	Bad record number	328	Illegal parameter; can't write arrays
9	Subscript out of range	67	Too many files	335	Could not access system registry
10	This array is fixed or temporarily locked	68	Device unavailable	336	Component not correctly registered
11	Division by zero	70	Permission denied	337	Component not found
13	Type mismatch	71	Disk not ready	338	Component did not run correctly
14	Out of string space	74	Can't rename with different drive	360	Object already loaded
16	Expression too complex	75	Path/File access error	361	Can't load or unload this object
17	Can't perform requested operation	76	Path not found	363	Control specified not found
18	User interrupt occurred	91	Object variable or With block variable not set	364	Object was unloaded
20	Resume without error	92	For loop not initialized	365	Unable to unload within this context
28	Out of stack space	93	Invalid pattern string	368	The specified file is out of date. This program requires a later version
35	Sub, Function, or Property not defined	94	Invalid use of Null	371	The specified object can't be used as an owner form for Show
47	Too many DLL application clients	97	Can't call Friend procedure on an object that is not an instance of the defining class	380	Invalid property value
48	Error in loading DLL	98	A property or method call cannot include a reference to a private object, either as an argument or as a return value	381	Invalid property-array index
49	Bad DLL calling convention	298	System DLL could not be loaded	382	Property Set can't be executed at run time
51	Internal error	320	Can't use character device names in specified file names	383	Property Set can't be used with a read-only property
52	Bad file name or number	321	Invalid file format		
53	File not found				
54	Bad file mode				
55	File already open				
57	Device I/O error				
58	File already exists				

ρουτίνα όπου είμαστε. Ενα πρόγραμμα μπορεί να ξεκινήσει κατευθείαν με F8 και αυτόματα η πρώτη γραμμή που πρόκειται να εκτελεστεί γίνεται κίτρινη και ένα μικρό βέλος εμφανίζεται στα αριστερά της. Πατώντας συνεχόμενα F8, η εκτέλεση προχωρεί. Πηγαίνοντας τον pointer πάνω από κάποια μεταβλητή εμφανίζεται σε ένα tooltip η τιμή της μεταβλητής. Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να βρούμε πότε μια μεταβλητή δεν έχει σωστή τιμή.

Επειδή τα tooltips δεν είναι ιδιαίτερα εύχρηστα για να βλέπουμε τις τιμές των μεταβλητών, υπάρχουν δύο ακόμα εναλλακτικές λύσεις. Η μία είναι να χρησιμοποιήσουμε το Immediate Window (αν δεν υπάρχει στο κάτω μέρος της οθόνης, ενώ κάνουμε debug, το εμφανίζουμε από το View/Immediate window ή με Ctrl+G). Στο Immediate window μπορούμε να γράψουμε ? και το όνομα μιας μεταβλητής. Πατώντας enter θα εμφανιστεί η τιμή της μεταβλητής. Αν έχουμε, παραδείγματος χάριν, τον κώδικα strTmp="Hello" και δώσουμε στο Immediate ?strtmp, θα πάρουμε τη λέξη "Hello". Ο δεύτερος τρόπος είναι να προσθέσουμε ένα watch. Αυτό γίνεται επιλέγοντας Debug/Add watch. Κατόπιν δίνουμε ένα expression, π.χ. το όνομα μιας μεταβλητής ή μιας σειράς εντολών όπως strTemp & " world". Αυτόματα θα εμφανιστεί ένα νέο παράθυρο όπου θα φαίνονται στο εξής τα watches μας. Στα watches μπορούμε να βλέπουμε οτιδήποτε καθ' όλη τη διάρκεια του debug, ακόμα και πολύπλοκες δομές όπως arrays και collections. Οταν προσθέτουμε ένα watch στο πρόγραμμά μας, μπορούμε να επιλέξουμε να γίνεται διακοπή του προγράμματος, αν η τιμή της μεταβλητής αλλάξει ή αν γίνει true.

Πολλές φορές, ιδίως σε μεγάλα προγράμματα, είναι κουραστικό να προχωρούμε γραμμή γραμμή μέχρι να φτάσουμε στο επιθυμητό σημείο. Για να λυθεί αυτό το πρόβλημα, υπάρχουν δύο τρόποι. Ο ένας είναι να τοποθετήσουμε τον κέρσορα στην επιθυμητή γραμμή και να επιλέξουμε Debug/Run to cursor (Ctrl+F8). Το πρόγραμμά μας θα εκτελεστεί μέχρι να φτάσει στην επιθυμητή γραμμή. Ο άλλος τρόπος είναι να βάλουμε ένα breakpoint. Τα breakpoints είναι σημεία που δηλώνουν ότι το πρόγραμμα πρέπει να διακοπεί. Για να βάλουμε ένα breakpoint, πατάμε F9. Μια κόκκινη βούλα εμφανίζεται δίπλα στην επιλεγμένη γραμμή. Μπορούμε να έχουμε πολλά breakpoints στο ίδιο πρόγραμμα. Πατώντας F5, θα ξεκινήσει κανονικά το πρόγραμμά μας, μόλις όμως φτάσει στο πρώτο breakpoint, θα εμφανιστεί ο debugger και πλέον θα μπορούμε να προχωρούμε γραμμή γραμμή. Πατώντας και πάλι F5, θα συνεχίσει η κανονική λειτουργία μέχρι το επόμενο breakpoint.



O debbuger ενώ κάνουμε trace τον κώδικα.

Χρησιμοποιώντας λοιπόν το χειρισμό λαθών μπορούμε να κάνουμε το πρόγραμμά μας πολύ πιο φιλικό και σταθερό, ενώ με τη χρήση του debugger η ζωή μας γίνεται ευκολότερη στο να ανιχνεύουμε και να ... εξοντώνουμε τα bugs. Οπως πάντα, σχόλια, προτάσεις και απορίες στο dimgian@hotmail.com.

ΚΩΔΙΚΟΙ & ΜΗΝΥΜΑΤΑ ΛΑΘΩΝ

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΜΗΝΥΜΑ
385	Need property-array index
387	Property Set not permitted
393	Property Get can't be executed at run time
394	Property Get can't be executed on write-only property
400	Form already displayed; can't show modally
402	Code must close topmost modal form first
419	Permission to use object denied
422	Property not found
423	Property or method not found
424	Object required
425	Invalid object use
429	Component can't create object or return reference to this object
430	Class doesn't support Automation
432	File name or class name not found during Automation operation
438	Object doesn't support this property or method
440	Automation error
442	Connection to type library or object library for remote process has been lost

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΜΗΝΥΜΑ
443	Automation object doesn't have a default value
445	Object doesn't support this action
446	Object doesn't support named arguments
447	Object doesn't support current locale setting
448	Named argument not found
449	Argument not optional or invalid property assignment
450	Wrong number of arguments or invalid property assignment
451	Object not a collection
452	Invalid ordinal
453	Specified not found
454	Code resource not found
455	Code resource lock error
457	This key is already associated with an element of this collection
458	Variable uses a type not supported in Visual Basic
459	This component doesn't support the set of events
460	Invalid Clipboard format
461	Method or data member not found

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΜΗΝΥΜΑ
462	The remote server machine does not exist or is unavailable
463	Class not registered on local machine
480	Can't create AutoRedraw image
481	Invalid picture
482	Printer error
483	Printer driver does not support specified property
484	Problem getting printer information from the system. Make sure the printer is set up correctly
485	Invalid picture type
486	Can't print form image to this type of printer
520	Can't empty Clipboard
521	Can't open Clipboard
735	Can't save file to TEMP directory
744	Search text not found
746	Replacements too long
31001	Out of memory
31004	No object
31018	Class is not set
31027	Unable to activate object
31032	Unable to create embedded object
31036	Error saving to file
31037	Error loading from file

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

UTOPIA ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι αναγνώστης σου εδώ και τρία χρόνια τώρα και συνεχίζω. Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου και το εκπληκτικό, κάθε μήνα, CD.

Είμαι φανατικός των strategies και των RPGs. Αυτός ο κόσμος των RPGs με τα Trolls, τα άπειρα spells, τους καταχθόνιους μάγους του σκότους και τους φιλόδοξους ήρωες (οι καλοί) με μαγεύει κυριολεκτικά. Ομως κάθε μήνα διαβάζω τη στήλη "Utopia" και δεν καταλαβαίνω και πολλά. Η στήλη φαίνεται να απευθύνεται μόνο στους έμπειρους του είδους. Τα card games φαίνονται πολύ ενδιαφέροντα και θα ήθελα πολύ να μάθω τι ακριβώς είναι, όπως και πολλοί άλλοι πιστεύω. Γι' αυτό θα σε παρακαλούσα στη στήλη "Utopia", να υπάρξει ένα άρθρο για τους νέους στο χώρο των RPGs.

Φιλικά,

Δελασούδας Μάρκος

ΥΓ. 1: Αρχίζουν τα ΥΓ.

ΥΓ. 2: +1 ψήφο για εκπομπή στην TV.

ΥΓ. 3: Θα ήταν καλή κίνηση η ενίσχυση των card games μέσα στο περιοδικό.

ΥΓ. 4: Ελπίζω το γράμμα μου να μη γίνει αφορμή για να δείξουν οι υπεύθυνοι του "PC Master" τις μπασκετικές ικανότητές τους στο καλάθι των αχρήστων. Με λίγα λόγια, ελπίζω σε δημοσίευση.

ΥΓ. 5: Don't forget the Eparhiotes.

ΥΓ. 6: Bye!!!

Φίλε Μάρκο,

Οπως θα έχεις διαπιστώσει κι εσύ ο ίδιος μέσα από τη στήλη "Utopia" συχνά διεξάγονται τουρνουά για αρχάριους στα επιτραπέζια RPGs αλλά και σε card games, όπου μπορεί όποιος ενδιαφέρεται, να δηλώσει συμμετοχή και να... μάθει κολύμπι βουτώντας απευθείας στα βαθιά! Επειδή όμως αναγνωρίζουμε πως κάτι τέτοιο δεν είναι εύκολο πάντα για τους φίλους μας από την επαρχία, θα προσπαθήσουμε να αυξήσουμε τα άρθρα που απευθύνονται σε όσους επιθυμούν να κάνουν το πρώτο τους ξεκίνημα στο χώρο.

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΕΘΙΣΜΕΝΟΣ ΚΑΙ... ΜΑΖΟΧΙΣΤΗΣ

Πολυαγαπημένο μου "PC Master",

Είμαι πλέον ένας εθισμένος αναγνώστης, που κάθε μήνα τρέχει απεγνωσμένα από περίπτερο σε περίπτερο, προκειμένου να εξασφαλίσει τη δόση του.

Τι παράπονο να έχω, όταν εσύ δημοσιεύεις την αλληλογραφία που σου στέλνω, πρώτη απ' όλες και μάλιστα παρέα με μια τόσο εύστοχη ζωγραφιά (ευχαριστώ το Θοδωρή).

Θα 'θελα να πω ότι έχω μπουχτίσει λίγο με τους φίλους αναγνώστες που καταριούνται τον Bill (όχι τον Clinton αλλά των Πύλες, κοινώς Gates). Εντάξει, βγάλτε τα εσώψυχά σας επάνω του, που μας έχει βάλει τα δυο χέρια σε μια τσέπη, αλλά πιστεύω ότι τον τελευταίο καιρό όλο με αυτόν τον τσαρλατάνο ασχολούμαστε. Οχι τίποτ' άλλο, αλλά δεν του αξίζουν όλες αυτές οι σελίδες που του αφιερώνονται από αναγνώστες στη στήλη "ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ". Ξεκολλήστε! Ας μιλήσουμε για κάτι άλλο, π.χ. τι κάναμε το Πάσχα (I'm just kidding). Αυτά για την αλληλογραφία.

Κάτι που πιστεύω πως θα επιθυμούσαν στην πλειονότητά τους οι αναγνώστες όπως κι εγώ είναι να υπάρχει μέσα σε κάθε τεύχος μια αφίσα ενός επίκαιρου τίτλου, έτσι για να διακοσμούμε το δωμάτιό μας με τους αγαπημένους μας τίτλους. Δεν λέω, η αφίσα με τους συντάκτες σου ήταν καλή (χμ), αλλά έπρεπε να τα εκατοστήσεις για να μας στείλεις μία. Προσωπικά θα έδινα και την ψυχή μου για μια αφίσα του Grim Fandango. Βλέπω άλλα περιοδικά (αγοράζει ένας φίλος μου), τα οποία περιέχουν τουλάχιστον μία αφίσα. Να πεις ότι είναι καλά περιοδικά, εντάξει, αλλά δεν είναι και ούτε καν φτουράνε μπροστά στο "PC Master".

Σχετικά με τα κριτήρια αξιολόγησης, πίστευα πως όλα τα παιχνίδια κρίνονται με τα ίδια κριτήρια. Ελα όμως που δεν είναι έτσι. Συγκρίνω π.χ. το Morpheus με το Dark Side of the Moon και το ένα απ' αυτά στη θέση του κριτηρίου "χειρισμός" έχει το κριτήριο "δράση".

Πώς μπορώ να μάθω με μια γρήγορη ματιά στις επιδόσεις του καθενός ποιο απ' τα δύο έχει καλύτερο χειρισμό ή περισσότερη δράση, τη στιγμή που δεν κρίνονται με τα ίδια κριτήρια;

Επίσης, νόμιζα πως ο γενικός βαθμός είναι ο μέσος όρος βαθμολογίας των επιδόσεων. Κάνω λάθος; Π.χ. το Redguard είχε: ΓΡΑΦΙΚΑ=90, ΗΧΟΣ=96, ΣΕΝΑΡΙΟ=99, ΔΡΑΣΗ=85. Αφού 90+96+99+85=370 ο μέσος όρος θα είναι 370:4=93 και όχι 97 όπως βαθμολογείται, γιατί; Αυτά για τη βαθμολόγηση.

Θα 'θελα να αναφέρω πως όνειρό μου είναι να αποκτήσω μια ταπεινή θέση ανάμεσα στους συντάκτες σου (όσοι θέλουν μπορούν να με πουν μαζοχιστή!).

Επιθυμώ δημοσίευση.

Αντωνιάδης Αλέξανδρος

Salvador Limones

Viva la revolution!

Φίλε Αλέξανδρε,

Οι τομείς που βαθμολογούνται σε κάθε game review αποτελούν άμεση συνέπεια των κεντρικών στοιχείων που απαρτίζουν το ίδιο το προς κρίση παιχνίδι. Ετσι, υπάρχουν μικροδιαφορές ανάλογα με το πού αξίζει να επικεντρώσουμε το ενδιαφέρον σε κάθε τίτλο. Σε ένα action game είναι συχνά σημαντικό να βαθμολογείται η αντοχή στο χρόνο, ενώ σε ένα adventure όχι τόσο, αφού δύσκολα κάποιος θα το ξαναπαίξει δεύτερη και τρίτη φορά αφού το ολοκληρώσει. Η συνολική βαθμολογία δεν αποτελεί το μέσο όρο των επιμέρους βαθμολογιών, αλλά είναι ενδεικτική της συνολικής αίσθησης που προξενεί το παιχνίδι





στο συντάκτη, η οποία είναι δυνατόν να διαφέρει από τις επιμέρους εκτιμήσεις, αφού υπεισέρχεται πλέον αποφασιστικά το προσωπικό στοιχείο. Επιπλέον, υπάρχουν και περιπτώσεις όπου μπορεί, για παράδειγμα, ένα παιχνίδι να παίρνει στον ήχο 50, αλλά το γεγονός αυτό να μην έχει ιδιαίτερη βαρύτητα μπροστά στη συνολική εικόνα του, οπότε θα ήταν άδικο να δώσουμε στον ήχο το ίδιο ποσοστό συμμετοχής στην τελική βαθμολογία με τα γραφικά ή το gameplay. Τέλος, αν κάποιο παιχνίδι διαθέτει ορισμένα ιδιαίτερα στοιχεία που δεν είναι δυνατόν να βαθμολογηθούν ξεχωριστά (όπως όταν είναι πρωτοποριακό σε κάποιους τομείς ή είναι μεν άψογο ως παρουσία αλλά μόλις πας να το κάνεις uninstall σου σβήνει το μισό δίσκο σου), δεν θα ήταν δίκαιο αυτά να μην επηρεάσουν την τελική βαθμολογία.

Διαφωνούμε, πάντως, ολοκληρωτικά με τη λογική του "ρίχνω μια γρήγορη ματιά στις επιδόσεις και αποφασίζω αν μου κάνει το παιχνίδι ή όχι", μια και έτσι τα άρθρα του περιοδικού, που σε αντίθεση με τη μεγάλη πλειονότητα των εντύπων του χώρου καταβάλλουμε κάθε προσπάθεια να είναι όσο το δυνατόν αναλυτικότερα και επεξηγηματικά, ουσιαστικά αχρηστεύονται. Το "PC Master" δεν είναι περιοδικό της "μιας ματιάς", λογική που απορρέει μόνο από την εποχή του έντονου και γρήγορου καταναλωτισμού την οποία διανύουμε και όχι από την ανάγκη της σωστής και πολύπλευρης ενημέρωσης που προωθούμε εδώ στο "PC Master", αντιστεκόμενοι στα κελεύσματα που θέλουν κι εμάς ένα "fast-food" περιοδικό όπως τα υπόλοιπα.

Τέλος, σημειώνουμε τις προτάσεις σου για την αφίσα. We'll see what we can do.

ΕΥΑΙΣΘΗΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ

Αγαπητό "PC Master", Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω, αν και παμπάλαιος αναγνώστης σου: Γνωρίζω ότι το περιεχόμενο δεν έχει σχέση με Πληροφορική, αλλά οι απόψεις μου αυτές θέλω να πιστεύω ότι αντανακλούν ίσως και τις απόψεις των συντακτών σου, καθώς έχουν δώσει δείγματα ανθρώπων με υγιή αντικειμενική σκέψη, κάτι που φαίνεται όχι μόνο από τα άψογα reviews αλλά και από τις κατά καιρούς διατυπωμένες γνώμες τους πάνω σε ποικίλα θέματα.

Την αφορμή γι' αυτό το γράμμα έδωσε -τι άλλο;- η σφαγή που συντελείται αυτήν τη στιγμή στη Γιουγκοσλαβία. Επίτρεψέ μου να προχωρήσω σε σύντομο σχολιασμό των "εμπλεκομένων":

Ο.Η.Ε. (UNITED NONSENSE?)

Πάντα πίστευα, έστω και με κάποια επιφύλαξη, ότι τα Ηνωμένα Έθνη ήταν το "ισχυρότερο πολιτικό καθεστώς" του πλανήτη μας. Πόσο άδικο είχα! Τελικά, το μόνο που μπορούν να κάνουν είναι να επικυρώσουν ψηφίσματα τα οποία κανείς δεν λαμβάνει υπόψη (κυπριακό). Πράγματι η "φιγούρα" του γενικού γραμματέα ήταν για λύπηση όταν παρουσιάστηκε για πρώτη φορά, ύστερα από δύο εβδομάδες βομβαρδισμών, για να εκφράσει την "αγανάκτησή" του στις σερβικές εθνικές εκκαθαρίσεις, προσφέροντας και τυπικά πολιτικό άλλοθι στο ΝΑΤΟ. Ωστόσο δεν έγινε κανένας λόγος για τα, μέχρι στιγμής, θύματα των βομβαρδισμών, καθώς φαίνεται πως αυτά ήταν "αναπόφευκτες απώλειες".

N.A.T.O.

Οι Η.Π.Α. βρήκαν την ευκαιρία που πάντα περίμεναν: να δημιουργήσουν κατάλληλες συνθήκες για "πάτημα" στην Ευρώπη. Με τη μορφή της ανεξαρτησίας ή στη χειρότερη περίπτωση της ενισχυμένης αυτονομίας, επιδιώκουν τη δημιουργία ενός προτεκτοράτου μέσα στα σύνορα ενός πρώην κράτους-μέλους του πρώην συμφώνου της Βαρσοβίας. Κατανοείτε νομίζω τη σημασία της ΗΘΙΚΗΣ νίκης τους πάνω στο ζήτημα αυτό. Την επιβεβαίωση ότι αυτές είναι πλέον η μόνη υπερδύναμη, καθώς η Ρωσία παρουσιάζεται ανήμπορη να παίξει κάποιο σοβαρό ρόλο στις εξελίξεις και περιορίζεται σε, εκ των προτέρων, καταδικασμένες διπλωματικές κινήσεις εντυπωσιασμού.

Κατά την πορεία αυτή, βέβαια, το στρατιωτικό σκέλος της συμμαχίας κάνει και ορισμένα "λάθη", όπως είναι η επίσημη ονομασία της δολοφονίας άμαχων πολιτών. Και όσο μεγαλώνει ο εκνευρισμός τόσο και περισσότερα "λάθη" θα γίνονται, καθώς δεν περίμεναν αυτήν την αντίσταση εκ μέρους του σερβικού λαού. Η κατάρριψη δε του Stealth, όπως και η σύλληψη των τριών Αμερικανών, ήταν ένα ισχυρό ράπισμα, το οποίο ακούστηκε σε όλο τον κόσμο. Οσο δε θα παρατείνονται οι βομβαρδισμοί, τόσο η διεθνής κοινή γνώμη θα στρέφεται εναντίον τους, σε σημείο που να δημιουργεί πρόβλημα. Γι' αυτό και οι χερσαίες επιχειρήσεις είναι ίσως η μόνη λύση για τη Συμμαχία.

U.C.K.

Το "μπουλούκι" αυτό που ονομάστηκε απελευθερωτικός στρατός θα αποτελέσει την εμπροσθοφυλακή της Συμμαχίας διότι: α) Είναι "δωρεάν" στρατιώτες, β) Θα δεχθούν τις μεγαλύτερες απώλειες, μειώνοντας έτσι τις αντίστοιχες των συμμαχικών δυνάμεων. Φυσικά και δεν πιστεύει κανείς ότι οι εκατοντάδες άνδρες που αποβιβάζονται καθημερινά στην Αλβανία προερχόμενοι από άλλες χώρες είναι "εθελοντές" που ήλθαν να πολεμήσουν για την πατρίδα τους. Αψογες στρατιωτικές στολές, οπλισμός και εκπαίδευση καλύτερη και από τακτικού στρατού. Οι μισθοφόροι αυτοί ήδη προωθούνται στα σύνορα έτοιμοι να εισβάλουν με ένα νεύμα της συμμαχίας.

ΜΙΛΟΣΕΒΙΤΣ

Η δράση του U.C.K. του παρείχε τη δικαιολογία για να προχωρήσει στην περίφημη εθνική εκκαθάριση, χρησιμοποιώντας πολλές φορές βάρβαρες μεθόδους. Ο τρόπος λάθος, η πολιτική σκέψη σωστή: ο U.C.K. είναι μία ένοπλη ομάδα, η οποία επαναστατεί απέναντι σε μία νόμιμα εκλεγμένη κυβέρνηση, επιδιώκοντας την απόσχιση μιας επαρχίας της Γιουγκοσλαβίας, γι' αυτό και πρέπει να συντριβεί. Δυστυχώς, όμως, πολλοί Αλβανόφωνοι άμαχοι πλήρωσαν και πληρώνουν τη διαμάχη αυτή.

Η Συμμαχία θα πρέπει να έχει καταλάβει μέχρι τώρα ότι ο Μιλόσεβιτς δεν είναι Χουσεΐν. Και αν πραγματοποιηθεί μία νέα "Καταιγίδα της ερήμου", οι απώλειές της θα είναι σημαντικές. Οι Σέρβοι προτιμούν να πεθάνουν όλοι παρά να δουν το Κόσσοβο ανεξάρτητο κράτος ή επαρχία της Αλβανίας. Διότι αυτός είναι ο απώτερος στόχος της Συμμαχίας και όχι η αυτονομία.

Και η Ελλάδα πού βρίσκεται σε όλα αυτά; Μέχρι τώρα έχουμε καταφέρει να κρατάμε τις ισορροπίες. Αλλά ως πότε; Σε περίπτωση χερσαίων επιχειρήσεων είμαστε υποχρεωμένοι να παράσχουμε σημαντικές διευκολύνσεις στα συμμαχικά στρατεύματα. Από την άλλη, δεν πρέπει να ξεχνάμε ποτέ ότι υπάρχει μία Τουρκία, η οποία καιροφυλακτεί ώστε να εκμεταλλευτεί οποιοδήποτε "στραβοπάτημά" μας και να αναβαθμίσει το ρόλο της όχι μόνο εντός των κόλπων της Συμμαχίας αλλά και στην περιοχή.

Το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι μία ευχή: Οχι άλλοι θάνατοι ΑΘΩΩΝ ανθρώπων.

Μετά τιμής
ΣΑΚΑΡΙΚΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
Τελειόφοιτος Θεολογίας του Πανεπιστημίου Αθηνών

▼ Φίλε Αλέξανδρε,

Χαιρόμαστε πραγματικά όταν βλέπουμε πως οι αναγνώστες μας δεν μένουν απαθείς σε όλα όσα συμβαίνουν γύρω τους, αποδεικνύοντας με τον καλύτερο τρόπο πως οι νέοι PC users δεν καρφώνουν τα μάτια τους μονάχα στα μόνιτορ, απομονωμένοι από τον έξω κόσμο, όπως πολλοί θέλουν να πιστεύουν, αλλά έχουν άποψη και θέση για όλα. Το περιοδικό μας, όπως θα έχεις παρατηρήσει, δεν έκλεισε το στόμα του μπροστά στη φρίκη του πολέμου στη Σερβία, αλλά αντίθετα δεν δίστασε να αφιε-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

ρώσει αρκετές από τις στήλες του σε αυτόν (βλέπε "Editorial" και "PC Νέα" προηγούμενου τεύχους, αλλά και "PC Expert" στο τεύχος που ήδη κρατάς στα χέρια σου). Οσο για την ευχή σου, είναι και δική μας.

INKJET vs WINDOWS 98

Αγαπητέ συντάκτη, που η μοίρα σου το ήθελε να σου πέσουν οι τρίχες με αυτά που θα διαβάσεις...

Αρχίζοντας, θέλω να στείλω σε όλους εσάς συγχαρητήρια που όλα αυτά τα χρόνια καταφέρνετε, μέρα με τη μέρα όλο και καλύτερα, να κρατάτε στην κορυφή αυτό το περιοδικό, το οποίο έχει δώσει τόσο πολλά στον home user.

Το θέμα του γράμματός μου δεν είναι τίποτα το ασυνήθιστο, αντίθετα είναι πολύ συνηθισμένο: Η ΑΧΡΗΣΤΙΑ ΤΩΝ ΠΕΡΙΦΗΜΩΝ WINDOWS 98.

Ενα ωραίο πρωινό, λοιπόν, έπινα τον καφέ μου και έτσι όπως είχα μπροστά μου κάποια διαφημιστικά, είδα τις πολύ χαμηλές τιμές των εκτυπωτών inkjet σε συνάρτηση με αυτά που προσφέρουν.

Αποφάσισα λοιπόν ότι χρειαζόμουν έναν και ότι διέθετα τα συγκεκριμένα χρήματα προς απόκτησή του. Δεν έχασα λοιπόν καθόλου χρόνο και έσπευσα να τον αποκτήσω. Αγόρασα, τελικά, αυτόν που μου ταίριαζε και έβαλα αμέσως μπροστά την εγκατάστασή του. Μόλις τελείωσα τις συνδέσεις και άνοιξα το μηχάνημα, ΚΑΘΟΛΟΥ έκπληκτος, διαπίστωσα ότι δεν λειτούργησε το plug'n'play (περίεργο, έτσι;). Συνεχίζω λοιπόν την εγκατάσταση χειροκίνητα ως εξής: Βάζω το CD με το software εγκατάστασης στον οδηγό και περιμένω το autorun, το οποίο και λειτούργησε. Επειτα από κάποιες ερωτήσεις του προγράμματος, φτάνει σε μια φάση και μου λέει ότι δεν υπάρχει θύρα εκτυπωτή στο μηχάνημά μου! Αφού συνήλθα από την ψυχρολουσία, πήγα στον πίνακα ελέγχου και έπειτα στο σύστημα. Ρίχνοντας μια ματιά στις συσκευές διαπιστώνω ότι η θύρα εκτυπωτή βρίσκεται σε διένεξη με τη σειριακή θύρα. Τι χειροκίνητα, τι αυτόματα, Θεό το 'κανα το μηχάνημα, όμως ό,τι ρυθμίσεις και να έβαζα (ξέροντας πάντα τι κάνω), τα Windows είχαν πεισμώσει τελείως. Τελικά, καταργώ τη θύρα και την εγκαθιστώ από την αρχή, αλλά πάλι μάταια. Αρχίζω λοιπόν να παίρνω τηλέφωνα στις αντιπροσωπίες και να βρίζω, να τους καταριέμαι για τα προϊόντα τους και άλλα διάφορα (οι καημένοι οι άνθρωποι χωρίς να φταίνε σε τίποτα ακούσανε τον Ακάθιστο). Τελικά, μετά από ένα μήνα που ο εκτυπωτής καθότανε στο σαλόνι και η μάνα μου τον ξεσκόνιζε καθημερινά (του είχε βάλει και ένα κηροπήγιο-κάτσε καλά επάνω), ακούστε τι έγινε και αν δεν πάθει το κεφάλι σας low level format, να μη με λένε Στέφανο:

Τελείως τυχαία πηγαίνω στο subdirectory των Windows όπου βρίσκονται όλοι οι φάκελοι vxd και βλέπω έναν φάκελο με όνομα lpt.vxd. Είπα μέσα μου: Θα 'χει πλάκα. Και όντως είχε πλάκα. Αντιγράφω το φάκελο σε μία δισκέτα και κάνω πάλι κατάργηση της θύρας. Κάνω πάλι εγκατάσταση, όχι από το CD των Windows αλλά από τη δισκέτα και αυτό ήταν όλο.

Σας ρωτάω λοιπόν: Ενας χρήστης που έκατσε πρώτη φορά μπροστά σε οθόνη υπολογιστή μόλις χθες, θα είχε τη σχετική πείρα να κάνει αυτές τις διαδικασίες; Η απάντηση βέβαια είναι όχι, αλλά το θέμα είναι ότι τα Windows 98 απευθύνονται σε αυτόν το χρήστη και όχι σε αναλυτές ή προγραμματιστές (άσχετα αν η δική μου περίπτωση ήταν περίπτωση τρέλας και μόνο ένας τρελός θα έκανε συνειδητά αυτό που εγώ έκανα κατά τύχη).

Σας ζητώ συγνώμη αν σας έπρηξα με το μεγάλο γράμμα μου και θέλω να σας παρακαλέσω να δημοσιεύσετε τουλάχιστον επιλεκτικά κάποια σημεία από αυτό, όχι για τίποτε άλλο, αλλά για να πάθει για ακόμη μία φορά ο Gates

αυτό που του αξίζει: ΔΗΜΟΣΙΑ ΞΕΦΤΙΛΑ... ή μήπως πετροβόλημα;

ΥΓ. 1: Ποιο είναι το καλύτερο format αρχείου, για να αποθηκευτεί μία σαρωμένη φωτογραφία χωρίς να αλλοιωθεί καθόλου;

ΥΓ. 2: Ένας υπολογιστής που έχει VIPER 550 στον AGP δίαυλο μπορεί να δεχθεί κάποιον επιταχυντή Voodoo; Αν ναι, θα υπάρχει συνεργασία μεταξύ των καρτών;

Με απεριόριστη εκτίμηση...
ΣΤΕΦΑΝΟΣ (DJ MASTER)

▼ Φίλε Στέφανε,
Η αλήθεια είναι πως, αν και υποτίθεται πως τα Windows 98 είναι φτιαγμένα έτσι ώστε να διευκολύνουν τον αρχάριο χρήστη, στην πράξη τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά. Μάλλον αργεί ακόμα η στιγμή που θα δούμε ένα πραγματικά user-friendly λειτουργικό σύστημα στα PCs μας. Ως προς τις ερωτήσεις σου, η Viper 550 μπορεί να συνεργαστεί μια χαρά με Voodoo επιταχυντές (το PC μου εδώ στο "PC Master" αποτελεί τρανό παράδειγμα), ενώ καλύτερο format για να σώζεις σαρωμένες φωτογραφίες, χωρίς να παρατηρείται αλλοίωση, είναι αυτό που υποστηρίζει ως default το software του scanner σου.

EMULATORS & ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ

Αγαπητό "PC Master", Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω (η πρώτη ήταν τον Αύγουστο του 1998), αφού είμαι σχετικά καινούριος. Αυτό το μήνα κλείνω ένα χρόνο συντροφιά με το "PC Master" κι έτσι λόγω της "επετείου" αυτής και για άλλους πολλούς λόγους αποφάσισα να γράψω ένα γράμμα ακόμη.

Αρχίζοντας αυτό το μάλλον γιγαντιαίο σε μέγεθος γράμμα, θα ήθελα να συγχαρώ όλους τους συντάκτες του περιοδικού για την πολύ καλή δουλειά που κάνουν κάθε μήνα, καθώς δε γνωρίζω πολλά περιοδικά σε όλη την Ελλάδα που να βελτιώνουν και να προσαρμόζουν την ύλη τους συνεχώς στις απαιτήσεις των αναγνωστών τους. Και πάλι συγχαρητήρια!

Επειδή είμαι κι εγώ fan των emulators (κόβω φλέβες γι' αυτούς), θα ήθελα να σας παρακαλέσω να λάβετε υπόψη σας τα ακόλουθα. Πρώτον, θα ήθελα να αυξήσετε τον αριθμό των σελίδων της στήλης EMULATOR'S CORNER. Εν ανάγκη, μειώστε τις σελίδες που αναφέρονται στα επιτραπέζια RPGs, τα οποία πιστεύω πως ενδιαφέρουν τη μειοψηφία των αναγνωστών. Ακόμη, αφού βάλατε στο συνοδευτικό CD του εξομοιωτή RAINE και το PUZZLE BOBBLE 2, θα μπορούσατε να βάλετε και τα εξής: SNOW BROS 2, RAINBOW ISLANDS, DOUBLE DRAGONS, PUZZLE BOBBLE 3, ARKANOID RETURNS (είμαι φανατικός της σειράς ARKANOID). Επιπλέον, βάλτε και τη νέα έκδοση του RAGE (πιστεύω να υποστηρίζει αυτή τη φορά ήχο για όλα τα παιχνίδια), γιατί είναι κρίμα να παίζω το πανέμορφο IN THE HUNT χωρίς ήχο. Τον τρομερό εξομοιωτή των coin-op της CAPCOM ονόματι CALLUS τον ξεχάσατε; Βάλτε τη νέα του έκδοση, καθώς και κανένα παιχνίδι στο στιλ PUNISHER ή την τελευταία έκδοση του STREET FIGHTER. Τέλος, αν γίνεται, κάνετε καμία "παρανομία" και βάλτε το THE KING OF FIGHTERS '94 ή STREET HOOP για το MAME και NEORAGE αντίστοιχα. Δεν ξέρετε τι ευχαρίστηση και ικανοποίηση θα μου προσφέρετε, αν σιγά σιγά αρχίσετε να υλοποιείτε τις υπερβολικά μεγάλες απαιτήσεις μου. Ποιος έχει παίξει το STREET HOOP ή το KOF στα ηλεκτρονικά και δεν γοητεύτηκε ή δεν ήθελε να ξεκολλήσει, αλλά η τσέπη του δεν του το επέτρεπε; Για να γίνουν όλα αυτά, μια λύση θα ήταν να μειώνατε τον αριθμό των demos και των saved games, που είναι άχρηστα σε όσους δεν έχουν τα συγκεκριμένα παιχνίδια και καταλαμβάνουν πολύ χώρο στο CD. Πιστεύω πως οι emulators έχουν πιο μεγάλη αξία απ' τα τεχνολογικά προηγμένα παιχνίδια (FIFA '99,

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

NBA '99, CARMAGEDDON 2 κ.ά.), αφού τα τελευταία ξεχνιούνται μετά την πάροδο χρόνων, ενώ οι emulators όχι. Ενας άλλος λόγος που γράφω αυτό το γράμμα είναι η δυνατότητα που μου δίνεται να εκφράσω κάποιες απόψεις γύρω από το θέμα της πειρατείας. Παλιά ήμουν φανατικός των πειρατικών παιχνιδιών, γιατί σκεφτόμουν ότι με τα ίδια λεφτά που θα 'παιρνα ένα αυθεντικό παιχνίδι θα μπορούσα να πάρω πολλά αντιγραμμένα. Ομως χάρη στην επιμονή του "PC Master" στην αγορά αυθεντικών παιχνιδιών και στη δημοσίευση της επιστολής του Στέλιου Κεσανίδη, υπεύθυνου της Γενναδείου Σχολής, κατάφερα να αλλάξω και τώρα πλέον να μισώ την πειρατεία. Θέλω να ευχαριστήσω το "PC Master" που με έβαλε στο σωστό δρόμο. Τώρα προτιμώ να περιμένω έναν χρόνο για να αγοράσω ένα παιχνίδι που μ' αρέσει, γιατί ξέρω πως τότε θα 'ναι έως και 50% φθηνότερο. Οσο για τα πλεονεκτήματα που προσφέρει ένα αυθεντικό παιχνίδι έναντι του ίδιου αλλά πειρατικού είναι πολυάριθμα κι αυτό το ξέρουν οι πειρατές, αλλά δεν το παραδέχονται.

Θέλω ακόμη να αναφερθώ στο τελευταίο γράμμα του WINTERMUTE (τεύχος Μαρτίου), μέσω του οποίου θέλει να προβληθεί ως "ξύπνιος", επειδή αγοράζει πειρατικά παιχνίδια. Δηλαδή, σύμφωνα με το σκεπτικό του, όλοι όσοι μαζεύουν λεφτά για να αγοράσουν αυθεντικά παιχνίδια είναι ηλίθιοι. Αυτός, αν θέλει, ας παίρνει αντιγραμμένα παιχνίδια, αλλά δεν έχει δικαίωμα να μιλάει με αυτό το θρασύ ύφος κατά αυτών που αγοράζουν νόμιμα (αυθεντικά εννοείται) παιχνίδια.

Για μένα τρεις είναι οι κυριότεροι λόγοι που με απωθούν απ' τα πειρατικά παιχνίδια: 1) Προτιμώ να δίνω τα λεφτά μου στις εταιρίες, των οποίων τα μέλη εργάζονται σκληρά για τη δημιουργία των παιχνιδιών, παρά στον κάθε πιτσιρικά ή ερασιτέχνη που τυγχάνει να έχει ένα CD-Recorder στην κατοχή του. Δεν μ' αρέσει να πληρώνω κάποιον που δεν έχει καν συμβάλει στη δημιουργία, αλλά χρησιμοποιεί προγράμματα των οποίων τα πνευματικά δικαιώματα ανήκουν σε άλλους, για να βγάλει εύκολο κέρδος.

2) Παιχνίδια που δεν έχουν τόσο απλό χειρισμό (π.χ. Wing Commander Prophecy, FIFA '99, Virtual Fighter 2) δεν είναι δυνατό να μάθει κάποιος τις πλήρεις δυνατότητές τους χωρίς το αναλυτικό manual που περιέχεται στη σκευασία του παιχνιδιού. Π.χ. τυγχάνει να 'χω στα χέρια μου το FIFA '99 αντιγραμμένο (μου το έδωσε ένας φίλος). Ποτέ δεν θα μάθαινα ότι με τη χρήση του ALT-D ενεργοποιείται η επιλογή "SEMI-AUTOMATIC GOALKEEPER", αν δεν είχα διαβάσει το τεύχος Ιανουαρίου του "PC Master". Ακόμη, δεν είναι δυνατόν να μάθει κανείς όλες τις κινήσεις του VIRTUAL FIGHTER 2 (γύρω στις 500), χωρίς να συμβουλευτεί το συνοδευτικό manual. (Αυτό το παιχνίδι το έχω βάλει στο μάτι, καθώς είναι πια πολύ φθηνό και επίκαιρο, αφού δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα το VF3).

3) Επειδή όνειρο και στόχος ζωής για μένα είναι να σπουδάσω προγραμματιστής (υπολογιστών), αν τα καταφέρω και προσληφθώ σε μεγάλη εταιρία κατασκευής παιχνιδιών, δεν θα μ' αρέσει τα παιχνίδια που με τον κόπο μου θα φτιάχνω να μου τα "κλέβουν" κάποιοι ασυνείδητοι (πού ξέρετε, μπορεί κάποτε να ανήκω κι εγώ στο αχτύπητο team του "PC Master" και να παλεύω κι εγώ μαζί σας κατά της πειρατείας).

Αυτά είχα να πω σε γενικές γραμμές. Τώρα, αν θέλετε, δημοσιεύστε το γράμμα (έστω και με περικοπές), για να ακουστεί κι η δική μου φωνή.

Με αγάπη κι εκτίμηση,
"Prince of Persia"

ΥΓ. 1: Αν πραγματοποιήσετε τις απαιτήσεις μου σχετικά με τους emulators, ορκίζομαι ότι δεν θα χάσω τεύχος του "PC Master" όσο ζω. Αλλιώς θα τα βάψω μαύρα (πάντως την τέχνη του γλειψί-

ματος την ασκώ τέλεια, αφού χρειάζεται και καθημερινά στο σχολείο).

ΥΓ. 2: Αλήθεια, πότε θα κυκλοφορήσει το Prince of Persia 3D; Οπως καταλάβατε κι απ' το ψευδώνυμο, είμαι φανατικός της σειράς. Περιμένω demo του παιχνιδιού το συντομότερο απ' το "PC Master".

ΥΓ. 3: Επιτέλους, κάνετέ μας τη χάρη να φτιάξετε μια τηλεοπτική εκπομπή. Τόσοι αναγνώστες το επιθυμούν και σας πιέζουν.

▼ Φίλε μας,

Οπως θα είδες από αυτό το τεύχος, η στήλη των emulators μεγάλωσε κατά μία σελίδα, κάτι που πιστεύουμε πως σίγουρα ικανοποίησε τόσο εσένα όσο και όλους τους υπόλοιπους (και είστε... ουκ ολίγοι!) αναγνώστες της. Μεταφέραμε τις επιθυμίες σου στο συντάκτη του "Emulators' Corner" Γιάννη Κωστάκη και να είσαι σίγουρος πως σύντομα θα δεις το μεγαλύτερο μέρος τους να γίνεται πραγματικότητα. Στις απόψεις σου για την πειρατεία μάς βρίσκεις σύμφωνους. Τέλος, όσον αφορά στο Prince of Persia 3D θα ενημερωθείς από το "PC Master" για κάθε εξέλιξη.

ΤΟ ΦΕΥΓΙΟ

Αγαπητό "PC Master", Σου γράφω πάλι από ανάγκη (είμαι στην τουαλέτα δηλαδή και επειδή δεν έχω τι να κάνω σου γράφω) η ώρα 5:00 το πρωί. Βρίσκομαι στο ΧΑΪ ΤΕΚ (= Χρήσης Αυστηρά Ιδιωτικής Τόπος Εξαγωγής Κουρ...) που είναι η μισή μου ζωή.

ΚΑΤΑΓΓΕΛΛΩ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΦΑΚΕΛΩΜΑ ΤΟΥ ΑΠΛΟΥ ΧΡΗΣΤΗ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ REGISTRATION ΑΠΟ ΤΟ INTERNET! (Ασχετο αλλά καλό.)

Δεν υπάργει ηλεκτρονική μοναξιά αλλά ηλεκτρονική μοναχικότητα. Η μοναξιά είναι αδιεξοδική κατάντια, ενώ η μοναχικότητα απόλυτα σεβαστή και προσωπική επιλογή. Αυτός δηλαδή που ακούει πολλή μουσική στο δωμάτιό του γιατί δεν λέμε ότι πάσχει από καλλιτεχνική μοναξιά και ταμπελοποιούμε τον computer-ά; Οπως τη βρίσκει ο καθένας!

ΚΑΤΑΓΓΕΛΛΩ ΚΑΘΕ ΠΑΝΒΛΑΚΑ ΠΟΥ ΕΠΕΙΔΗ ΕΜΑΘΕ 5 ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΣΤΑ WINDOWS 98, ΝΟΜΙΖΕΙ ΟΤΙ ΞΕΡΕΙ ΑΠΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ (Σχετικότατο κύριοι!)

Τα PCs είναι μεράκι, ρε: να ανοίγεις το "κασκέτο", να βαζοβγάζεις κάρτες, να πειραματίζεσαι με τη χωροδιάταξη των hardware συστατικών του, να πειραματίζεσαι με το SETUP, να κάνεις 1.000 και 2 λάθη και να μαθαίνεις από αυτά, να φέρνεις με πατέντες το σύστημα στα μέτρα σου, να τρέχεις εκτός από παιχνίδια εγκυκλοπαίδειες, εφαρμογές, να χάνεσαι στο Internet, να φτιάχνεις τις εργασίες σου, να απλοποιείς τη δουλειά σου και τα ρέστα. Γι' αυτό και οι παιχνιδομηχανές δεν μου λένε τίποτα.

Κάποτε είχαμε τους Amiga-δες και τους ST-άδες, για να τσακωνόμαστε για τεχνικά χαρακτηριστικά και δυνατότητες. Ηταν όλοι τους μερακλήδες. Υπήρχε αλληλοσεβασμός. Χαιρόμουν τους καβγάδες μας, είτε άμεσα στα UFA-δικα είτε έμμεσα στις σελίδες του PIXEL B.C. (Before Consoles όπως έχω ξαναγράψει). Τώρα δεν έχουμε με ποιον να τσακωθούμε. Με τους ξενέρωτους κατόχους PlayStation; ΑΠΑΞΙΟΥΜΕ, ΡΕ! Αυτοί δεν ξέρουν την τύφλα τους! Είναι κατά τρόπο τρισάθλιο πανάσχετοι. Ο,τι συναισθηματική αξία έχει το βινύλιο για τους λάτρεις της μουσικής, άλλη τόση έχει η 5 1/4 δισκέτα για τους λάτρεις των Η/Υ. Τι να μας πουν αυτοί για τη ζωή τους; Ε; Τι τα ψάχνεις...

Αδειασαν τα πάρκα και οι παιδότοποι. Χάθηκαν τα πιτσιρίκια. Εμείς στην ηλικία τους παίζαμε μπάλα με πλαστικά μπουκάλια από πορτοκαλάδα γεμισμένα από σακουλάκια ΤΣΑΚΙΡΗΣ. Αυτά κάθονται εγκλωβισμένα σπίτι τους. Χαραμίζουν την καλύτερή τους ηλικία παίζοντας VIDEO GAMES. Την παιδική, τη χρυσαφένια ηλικία. Δεν είναι η εγκληματικότητα και οι Αλβανοί οι λόγοι του

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

εγκλεισμού τους στο σπίτι, αλλά η βλακεία των γονιών τους, που για να αποφύγουν να τα συνοδεύσουν 1 ώρα στην παιδική χαρά της γειτονιάς τους, τους αγοράζουν παιχνιδομηχανές και πανάκριβα PCs, καταδικάζοντάς τα στο "χάσιμο επεισοδίων". Γι' αυτό παραδέχομαι τον πατέρα μου!! Γιατί, παρ' όλο που είχαμε την οικονομική άνεση, δεν μου έπαιρνε PC πριν από τα 15 μου χρόνια. Είχε μυαλό και το χρησιμοποιούσε ο άνθρωπος. Ηθελε να ζήσω την παιδική μου ηλικία. Υστερα από 10 ώρες δουλειάς, αυτός κι η μάνα μου με παίρναν απ' το χέρι και πηγαίναμε Λιάσκου ή Πλατεία Μεσολογγίου στο Παγκράτι. Ηθελαν να έχω παιδικές αναμνήσεις, να έχω να θυμάμαι ομαδικά παιχνίδια με 10χρονους συνομήλικους. ΟΙ ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ ΤΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΜΟΝΟΣ ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΜΑΣ ΔΙΩΞΕΙ ΚΑΝΕΝΑΣ . Μόλις "έπηξε" λίγο το μυαλό μου (15), μου αγόρασε PC. Και στην οδοντιατρική πέρασα και καλούς φίλους έχω και ασφαλώς και τη μεγάλη μου καψούρα: ΤΟ PC! ΔΕΝ ΤΥΠΟΠΟΙΟΥΜΑΣΤΕ ΠΟΤΕ, ΚΟΥΦΑΛΑ ΒΑΣΙΛΑΚΗ! Εγώ μεθάω ηλεκτρονικά! Ετσι γουστάρω! Εχω γυρίσει όλα τα "μαγαζιά" της Αθήνας. Το καλύτερο bar που έχω πάει είναι το SPACEBAR. Σε κάθε σφηνάκι (πάτημα) προχωρείς ένα βήμα πιο μπροστά, δημιουργώντας ένα μικρό αλλά υπολογίσιμο κενό στην οθόνη του υπολογιστή σου, της καρδιάς σου, του μυαλού σου. Ποτέ μου δεν συμπάθησα το TAB. Ποτέ μου δεν βιάστηκα μπροστά στο PC μου. Πάντα απολάμβανα τη φυγή μου βήμα βήμα, αργά και σταθερά.

Μπροστά στην ασπρόμαυρη TVM του υπολογιστή μου έχω περάσει τις πιο φευγάτες στιγμές της εφηβείας μου. ΟΧΙ ΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ. ΟΧΙ ΤΙΣ ΠΙΟ ΤΡΥΦΕΡΕΣ. ΟΧΙ ΤΙΣ ΠΙΟ ΑΝΘΡΩΠΙΝΕΣ. ΤΙΣ ΠΙΟ ΦΕΥΓΑΤΕΣ ΕΙΠΑ.

Εκεί ένιωσα ντεντέκτιβ (Sherlock Holmes 1), βασιλιάς Αρθούρος (Defender of the Crown), Tom Cruise (F-15 Strike Eagle II), Μπάγεβιτς (Football manager), Αλέν Ντελόν (Larry I), Ηρακλής Πουαρό (GK I), Γιακούμπ (Life and Death 1), Ayrton Senna (F 1) και πάει λέγοντας. ΕΙΝΑΙ ΦΕΥΓΙΟ ΤΟ PC. ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΦΕΥΓΙΟ. ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΧΑΣΙΣΙ, ΑΛΚΟΟΛ 'Η LSD.

Σε αυτές τις θεϊκές στιγμές ξενέρωσα απίστευτα στο χτύπο του τηλεφώνου ή της πόρτας του δωματίου μου, ή στο αναγκαστικό κλείσιμο του PC, για να πάω φροντιστήριο.

ΓΙΑ ΑΥΤΟΥΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥΣ Ο ΜΕΡΑΚΛΗΣ GAMER ΠΑΙΖΕΙ ΤΗ ΝΥΧΤΑ. ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΕΧΕΙ ΟΥΤΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΕΝΕΣ ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ ΑΛΛΑ ΟΥΤΕ ΚΑΙ ΑΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ ΕΝΟΧΛΗΣΕΙΣ.

Η ώρα του gaming είναι η ώρα της απόλυτης ταύτισης με τον pixel-άτο ήρωα. Είναι η ώρα που προσπαθείς να προσγειώσεις το χιλιοχτυπημένο σου F-16.

Αν εσείς βαφτίζετε αυτή τη μαγεία ηλεκτρονική μοναξιά, εγώ σας αποκαλώ αξιολύπητους και σας λυπάμαι απλόχερα.

Οποιος δεν έχει παίξει παιχνίδια της δεκαετίας του '80, δεν ξέρει από παιχνίδια. Οπως ακριβώς δεν ξέρει από μουσική όποιος δεν έχει ακούσει '70's + '80's.

Η ημέρα που θα πάψω να αντιμετωπίζω το PC μου μερακλίδικα θα είναι μία από τις πιο άσχημες ημέρες της ζωής μου. Ξέρω όμως καλά ότι αυτή η ημέρα δεν θα έρθει ποτέ. Γιατί όσο και αν αλλάξουν τα πράγματα, θα βρίσκω πάντα τον τρόπο να ανακαλύπτω νέο ενδιαφέρον στον μπεζ φίλο μου.

Το τσιγάρο ίσως το κόψω. Το πολύ φαΐ επίσης. Τις σκέψεις πάλι επίσης.

ΤΑ ΞΕΝΥΧΤΙΑ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ ΔΕΝ ΤΑ ΚΟΒΩ Π-Ο-Τ-Ε.

Κι ας ξυπνάω την άλλη μέρα πρακτικά άυπνος, με κατακόκκινα πρησμένα μάτια. Είναι το τίμημα της απόδρασής μου από όσα με αγχώνουν και το πληρώνω χωρίς δεύτερη σκέψη.

Ο Σεργκέι Μπούμκα έσπασε το ρεκόρ του αθλήματός του 30 τόσες φορές. Αν ήθελε, έφτανε για πλάκα τον πήχυ στο μέγιστο δυνατό ύψος από τη μέση κιόλας της καριέρας του. Δεν το έκανε όμως. Γιατί αν το έκανε, η ιστορία θα κατέγραφε τρία σπασίματα του ρεκόρ και όχι 30 τόσα. Ανέβαζε πόντο-πόντο τον πήχυ, για τη δόξα και το χρήμα, για τα ρεκόρ και την καταξίωση. Το ίδιο συμβαίνει και με τις software εταιρίες παιχνιδιών. Θαύματα μπορούν να κάνουν. Να φτιάξουν ποδοσφαιράκι πιο αληθινό και από το αληθινό. Ομως καλυτερεύουν τα παιχνίδια λίγο λίγο, σταδιακά. Για να έχουμε FIFA 95, 96, 97, 98, 99, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005 και όχι FIFA 95 και FIFA 2005. Για να έχουν αυτοί δηλαδή πολλαπλά κέρδη. Ας είναι. Ισως έτσι αντισταθμίζουν τις απώλειές τους από την πειρατεία. Στην πειρατεία λέω όχι. Θεωρητικά. Γιατί πρακτικά μπαίνω στον πειρασμό πού και πού και κάνω πλουσιότερο τον 25άχρονο κηφήνα-τσογλάνι-μη συνεχίσω της γειτονιάς που ζημιώνει ανεπανόρθωτα αυτούς που στύβουν το μυαλό τους μέρα-νύχτα, για να έχω εγώ φευγιό.

Από το παράθυρο βλέπω το σκοτάδι που σπάει. Ξημέρωσε και ξενέρωσα. Στις 06:45 θα τρέξω το BODYWORKS 6.0. Υστερα θα πάρω το Subaru μου, θα φτάσω στη σχολή μου, στις 07:45. Θα πιω καφέ με τους αγαπημένους μου συμφοιτητές και στις 08:15 θα βλέπω ζωντανά στο Ανατομείο αυτά που θα έχω δει στην οθόνη του υπολογιστή μου, του φίλου, του συνεργάτη, του "υπηρέτη" μου.

Ο PHD A89554B ξαναχτύπησε

(ΥΓ. 6, σελ. 197, τεύχος Δεκεμβρίου 1998)

Σας αγαπώ όλους

ΥΓ. 1: Δημοσιεύστε το ολόκληρο και απείραχτο. Ετσι ένιωσα, έτσι μου βγήκαν, έτσι τα έγραψα. Αληθινά και πηγαία. Και κυρίως αμοντάριστα.

VIVA "PIXEL B.C."
VIVA "PC MASTER"
VIVA HATE



Φίλε μας,

Να που το δημοσιεύσαμε, λοιπόν, όσο πιο απείραχτο γινόταν. Κι εμείς σε αγαπάμε και πιστεύουμε πως ανήκεις σε αυτούς που ξέρουν τι πρέπει να κάνουν όταν κοπεί το ρεύμα και ότι η καρδιά σου δεν θα πάψει να χτυπά μέχρι να ξανάρθει. Για τα ξενύχτια μην είσαι και τόσο σίγουρος, υπάρχουν κι άλλες καψούρες που μπορεί μελλοντικά να σε κρατήσουν απασχολημένο τα βράδια. Μέχρι τότε, το καλύτερο πλήκτρο στο keyboard θα συνεχίσει να βρίσκεται πάνω αριστερά...

PC

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 74, 75, 76, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ ....

ΗΛΙΚΙΑ: .... ΤΗΛ.: .... E-MAIL ADDRESS: ....

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΗΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ



Για όλους εσάς που αγαπάτε οτιδήποτε ωθεί το μυαλό να δουλεύει γρήγορα η στήλη δίνει κάθε μήνα αυτό που ζητάτε. Για το μήνα Ιούνιο δοκιμάστε την παρατηρητικότητα και τις γνώσεις σας στο παζλ που επιμελήθηκε για εσάς ο Νάσος Μπέλλος. Μόλις το λύσετε, συμπληρώστε τα στοιχεία σας, κόψτε ολόκληρη τη σελίδα με το δελτίο συμμετοχής και στείλτε τη στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: "Master of Puzzles".

Οι πρώτοι δέκα (10) νικητές θα κερδίσουν από ένα (1) αντίτυπο της συλλογής "ΤΑ 50 ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ", μία προσφορά των Εκδόσεων Γενναδείου Σχολής.

Η ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

• ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΡΑΣΗΣ • PLATFORM • ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΕΣ • SHOOT'EM UP • ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ - ΠΑΖΛ

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Ιουνίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 23 Ιουλίου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 16η Ιουλίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Σεπτεμβρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 29 Οκτωβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και στις ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ.

Γ	Σ	Ε	Ρ	Τ	Υ	Θ	Ι	Ο	Π	Α	Σ	Δ	Φ	Γ	Η	Ξ	Κ	Α
Ι	Α	Τ	Ο	Α	Ι	Γ	Α	Ι	Ο	Φ	Λ	Ε	Γ	Ε	Τ	Α	Ι	Σ
Ν	Λ	Π	Κ	Γ	Δ	Α	Ε	Σ	Ι	Δ	Φ	Υ	Ο	Υ	Κ	Β	Λ	Δ
Ε	Φ	Ε	Ο	Ξ	Μ	Ο	Υ	Λ	Α	Ν	Γ	Τ	Ι	Θ	Ξ	Ω	Μ	Φ
Π	Υ	Λ	Μ	Σ	Ε	Ν	Μ	Λ	Γ	Κ	Ξ	Ρ	Θ	Ι	Η	Ψ	Ν	Γ
Ρ	Σ	Ε	Ι	Ζ	Τ	Χ	Α	Ψ	Ι	Ω	Β	Ε	Α	Ο	Γ	Σ	Β	Η
Ο	Ι	Κ	Κ	Α	Ρ	Ο	Η	Ρ	Α	Κ	Λ	Η	Σ	Π	Φ	Σ	Ω	Ξ
Ε	Κ	Υ	Ρ	Ν	Ο	Α	Λ	Μ	Ο	Ω	Β	Σ	Ο	Κ	Δ	Ε	Ψ	Κ
Δ	Η	Σ	Ο	Ε	Π	Ρ	Τ	Η	Τ	Υ	Θ	Δ	Ι	Ξ	Σ	Ρ	Χ	Λ
Ρ	Α	Α	Σ	Σ	Ο	Δ	Υ	Σ	Σ	Ε	Ι	Α	Θ	Η	Ζ	Τ	Ζ	Λ
Ο	Σ	Α	Ζ	Η	Λ	Α	Ρ	Τ	Η	Τ	Ο	Φ	Υ	Γ	Α	Υ	Α	Ο
Σ	Α	Σ	Ω	Δ	Η	Α	Γ	Υ	Σ	Ι	Ο	Γ	Τ	Φ	Χ	Θ	Σ	Ι
Η	Γ	Φ	Γ	Δ	Χ	Η	Μ	Ε	Ι	Α	Σ	Ν	Γ	Δ	Ψ	Ι	Γ	Θ
Ω	Β	Ν	Ρ	Α	Μ	Ξ	Η	Φ	Ρ	Δ	Σ	Η	Α	Σ	Ω	Ο	Φ	Υ
Α	Σ	Δ	Α	Φ	Γ	Η	Ξ	Κ	Κ	Λ	Λ	Ξ	Α	Ρ	Β	Ν	Δ	Τ
Ε	Ρ	Τ	Φ	Υ	Θ	Ι	Ο	Π	Η	Ω	Β	Κ	Λ	Λ	Η	Μ	Σ	Ρ
Ο	Λ	Κ	Ο	Η	Α	Ζ	Χ	Ο	Ι	Β	Ν	Ν	Χ	Ψ	Β	Α	Σ	Ε
Ν	Ω	Ι	Σ	Ι	Ρ	Α	Π	Ν	Ω	Τ	Α	Ι	Γ	Α	Ν	Α	Π	Η

Βρείτε 13 τίτλους-δημιουργήματα της Γενναδείου Σχολής και κερδίστε την πλουσιότερη συλλογή ελληνικών παιχνιδιών!

1. ΓΙΝΕ ΠΡΟΕΔΡΟΣ
2. ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟΝ ΑΡΗ
3. ΜΕΤΡΟΠΟΛΗ
4. ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ
5. Ο ΜΙΚΡΟΣ ΖΩΓΡΑΦΟΣ
6. ΜΟΥΛΑΝ
7. ΤΟ ΑΙΓΑΙΟ ΦΛΕΓΕΤΑΙ
8. ΗΡΑΚΛΗΣ
9. ΟΔΥΣΣΕΙΑ
10. ΠΕΛΕΚΥΣ
11. ΦΥΣΙΚΗ
12. ΧΗΜΕΙΑ
13. Η ΠΑΝΑΓΙΑ ΤΩΝ ΠΑΡΙΣΙΩΝ

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε ολόκληρη τη σελίδα στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ:...**ΟΝΟΜΑ:**...

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:.........................**ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:**..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..

ΠΟΛΗ:... **Τ.Κ.:**...**ΤΗΛ.:**..

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που ήδη φάνταζε τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

THE DIG

Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που πήκαν στο "PC Master".
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

SHADOWS OVER RIVA

Το τρίτο μέρος της πολύ επιτυχημένης role playing σειράς Realms of Arcania ήρθε για να επιβεβαιώσει ότι τα RPGs "παλαιού τύπου" όχι μόνο δεν πέθαναν, αλλά εξακολουθούν να βγάζουν καταπληκτικούς τίτλους. Εξαιρετικό σενάριο, πολλές αποστολές, λεπτομερέστατο σύστημα μάχης και πλούσια δράση συνθέτουν ένα καθαρόαιμο RPG, ιδανικό για τους σκληροπυρηνικούς του είδους.
Παρουσίαση: Ιούλ.-Αυγ. '97 **Βαθμολογία:** 94%

ATLANTIS

Το Atlantis ήταν το παιχνίδι της Cryo που ξεπέρασε τα πρότυπα στα γραφικά των adventure games, δημιουργώντας έναν από τους πιο ρεαλιστικούς τρισδιάστατους κόσμους. Με άποψη πρώτου προσώπου και κίνηση 360 μοιρών, τρισδιάστατο ήχο και πλούσια δράση αποτελεί ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών.
Παρουσίαση: Ιούλ.-Αυγ. '97 **Βαθμολογία:** 96%

ZORK GRAND INQUISITOR



Το πρώτο μέρος μίας νέας τριλογίας της Activision βασισμένης στα θρυλικά Zorks δικαίωσε το θρύλο τους όντας ένα καταπληκτικό adventure. Τα εξαιρετικά -σουρεαλιστικά σε αρκετές τοποθεσίες- γραφικά σε συνδυασμό με το Z-Vision σύστημα χειρισμού που παρουσιάστηκε στο Zork Nemesis και επέτρεπε πλήρη περιστροφή 360 μοιρών βύθιζαν τον παίκτη σε έναν κόσμο γεμάτο χιούμορ, πλούσια δράση και πρωτότυπους γρίφους.
Παρουσίαση: Ιαν. '98 **Βαθμολογία:** 96%

EGYPT 1156 B.C.

Το πρώτο πλήρως εξελληνισμένο adventure μεγάλης εταιρίας (Cryo Interactive). Εκτός από αυτή τη μεγάλη πρωτιά, το EGYPT υπήρξε ένα καταπληκτικό adventure, όπου έπρεπε να αποδείξετε την αθωότητα του πατέρα σας σε ένα περιβάλλον γεμάτο ίντριγκες. Το παιχνίδι διαθέτει και επιμορφωτική λειτουργία, αφού για την επίλυσή του χρειάζεται να εντρυφήσετε στην ιστορία της αρχαίας Αιγύπτου.
Παρουσίαση: Απρ. '98 **Βαθμολογία:** 90%

TEX MURPHY - OVERSEER

Ενα καταπληκτικό παιχνίδι, γνήσια συνέχεια του Pandora Directive, το οποίο για ακόμη μία φορά θέλει τον δαιμόνιο και γοητευτικό ντετέκτιβ να σώζει τον κόσμο. Τα γραφικά είναι απλώς καταπληκτικά, το σενάριο από τα πλέον ανατρεπτικά που έχουν παρουσιαστεί, ενώ το παιχνίδι ήταν το πρώτο adventure που κυκλοφόρησε και σε DVD- ROM.
Παρουσίαση: Απρ. '98 **Βαθμολογία:** 90%

BLACK DAHLIA



Ενα από τα καλύτερα adventures της χρονιάς που πέρασε, γεμάτο μυστήριο και σεναριακές ανατροπές. Σημαντικότερα στοιχεία του η πολύ μεγάλη σε έκταση δράση και το ιδιοφυές σενάριο, που αναμειγνύει τη μυθολογία Cthulu, τη CIA και τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.
Παρουσίαση: Απρ. ' 98 **Βαθμολογία:** 97%

FALLOUT 2



Το εν λόγω παιχνίδι χαρακτηρίστηκε ως η αναγέννηση των RPGs και όχι άδικα, αφού ανακίνησε το ενδιαφέρον για τα λεγόμενα post nuclear games. Η συνέχειά του περιείχε κατά πολύ βελτιωμένα γραφικά, περισσότερη δράση κατά 50%, καλύτερες και περισσότερες αποστολές και ένα σωρό ακόμη μικρές και μεγάλες βελτιώσεις που έφεραν το παιχνίδι στις κορυφαίες θέσεις των RPGs και ενθουσίασαν ακόμα περισσότερο τους ήδη φανατικούς υποστηρικτές του.
Παρουσίαση: Δεκ. '98 **Βαθμολογία:** 93%

STRATEGY

WARCRAFT 2

Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multiplayer δυνατότη-

τές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.
Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

AFTERLIFE

Η εξομοίωση του μεταθανάτιου κόσμου δεν είναι και τόσο μακάβρια υπόθεση, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα απίστευτα χιουμοριστικό αλλά και εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής. Προσπαθήστε να δώσετε σε κάθε νεκρό αυτό που του αξίζει, τιμωρώντας ή ανταμείβοντάς τον με τους πιο αστείους τρόπους που φανταστήκατε ποτέ.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 95%

X-COM 3: APOCALYPSE

Το τρίτο, καλύτερο και εθιστικότερο μέρος της γνωστής σειράς της Microprose, ήταν πολύ πιο δύσκολο από τα προηγούμενα, αλλά εισήγαγε μάχες πραγματικού χρόνου, τεράστιο βάθος στο gameplay και μία κλιμακωτή πρόκληση που καθήλωνε τον παίκτη για ώρες. Από τις καλύτερες παραγωγές στο χώρο των strategy games.
Παρουσίαση: Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

MYTH: THE FALLEN LORDS

Το Myth ήρθε σε μία εποχή όπου τα strategy games παρουσίαζαν μία καμπή όσον αφορά στο στήσιμό τους. Η μετα-Red Alert εποχή άφηνε μικρά περιθώρια για πειραματισμούς, ώσπου το Myth πήρε την καθαρή στρατηγική δράση και την έκλεισε σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον από αυτά που μόνο οι φανατικοί των άλλων παιχνιδιών μπορούσαν να απολαύσουν. Η κατακόρυφη αύξηση σε απαιτήσεις συνδυαζόταν με κατακόρυφη αύξηση της αισθητικής απόλαυσης.
Παρουσίαση: Μάρτ. '98 **Βαθμολογία:** 92%

LORDS OF MAGIC



Η συνέχεια του Lords of the Realms υπήρξε ένα ριζικά διαφορετικό παιχνίδι με πολύ περισσότερες προκλήσεις αλλά και σημαντικά αυ-

S E R I A L   K I L L E R S

Σειρές που άφησαν εποχή

CIVILIZATION SERIES

Ποιος φανατικός των strategy games δεν έχει παίξει το Civilization; (Την Δευτέρα με τον κηδεμόνα του!) Ακόμα περισσότερο ποιος gamer (σοβαρός, όμως) δεν έχει ακούσει κάτι γι' αυτό; Το Civilization δεν είναι από τα παιχνίδια που θα τα παίξεις άπαξ, θα το χαρείς και θα το ξεχάσεις. Το Civilization είναι από τα παιχνίδια που παίζονται από την αρχή, ξανά και ξανά, προκειμένου να ανακαλύψετε και το τελευταίο μυστικό τους. Άλλη προσέγγιση αποκλείεται. Το παιχνίδι είναι μονόδρομος.

CIVILIZATION

Το πρώτο CIV εμφανίστηκε εδώ και μία δεκαετία και δεν έμοιαζε σε τίποτα με τα σημερινά παιχνίδια: χαμηλής ανάλυσης γραφικά, ανύπαρκτος ήχος, απλό user interface. Και τι έγινε; Το παιχνίδι αυτό διέθετε τέτοιο gameplay που όλοι υποκλίθηκαν μπροστά στη μεγαλοφυή ιδέα της αναπαράστασης ολόκληρης της ανθρώπινης ιστορίας και στον τρόπο που αυτή υλοποιήθηκε. Το CIV NET ήρθε έπειτα από καιρό για να προσδώσει και το απαραίτητο δικτυακό βάθος στο παιχνίδι.



CIVILIZATION II

Η δεύτερη συνέχεια του Civilization εμφανίστηκε ύστερα από κάμποσα χρόνια και αποτελούσε στην ουσία το ίδιο παιχνίδι με το πρωτότυπο, με σαφώς καλύτερα γραφικά (τώρα έγιναν ισομετρικά τριών διαστάσεων) και αρκετές extra λειτουργίες σε διάφορους τομείς: νέες μονάδες, νέα θαύματα του κόσμου, η επιλογή να παίξετε και να φτιάξετε τα δικά σας ιστορικά σενάρια και ένα ολόκληρο cheat mode στο ίδιο το παιχνίδι για τους ζαβολιάρηδες και τους ανυπόμονους.



CIVILIZATION III

Η τρίτη συνέχεια του CIV είναι εντελώς πρόσφατη (χωρίς πλέον τη συμμετοχή του Sid Meier) και διαφοροποιείται αρκετά από τα υπόλοιπα κυρίως ως προς το χρονικό βάθος, που σας αφήνει να παίξετε προχωρώντας αρκετά στο μέλλον. Τα γραφικά και ο ήχος είναι σαφώς βελτιωμένα, υπάρχουν περισσότερες τεχνολογίες, κτίρια, θαύματα του κόσμου και σενάρια να επιλέξετε, αλλά το τέλος του δεν είναι το κλασικό (να την κάνετε δηλαδή για το Άλφα του Κενταύρου), καθώς υιοθετούνται διάφορα εναλλακτικά φινάλε.



ΚΑΙ ΤΟ ALPHA CENTAURI;

Καμιά αναφορά στο CIV δεν μπορεί να είναι ολοκληρωμένη, αν δεν περιλαμβάνει και δύο λέξεις για το Alpha Centauri, το παιχνίδι που ο Meier σχεδίαζε ως αυθεντική συνέχειά του. Αν και τελικά αποτέλεσε ένα άλλο παιχνίδι, οι ομοιότητες είναι τρομερές και η πλοκή ίσως πιο ενδιαφέρουσα από το κλασικό μοτίβο των CIVS. Μην το χάσετε.



The Hall Of Fame

ξημένη δυσκολία. Σκοπός του παίκτη ήταν να ενώσει τους οκτώ Ναούς κατά του σατανικού Balkoth, κάτι που απαιτούσε ατέλειωτες ώρες παιξίματος για να επιτευχθεί, ακόμα και στο κατώτερο επίπεδο δυσκολίας. Παρά τα μικροπροβλήματα στο χειρισμό, οι εκπληκτικές σε απόδοση και λεπτομέρεια μάχες σε συνδυασμό με έναν εξαιρετικά δομημένο κόσμο μαγείας έκαναν τη διαφορά.
Παρουσίαση: Μάρτ. '98 **Βαθμολογία:** 90%

THE 3rd MILLENNIUM
Στα χνάρια του Sim City, το The 3rd Millennium υπήρξε από τα παιχνίδια που μπορούσαν να καθηλώσουν έναν φανατικό της στρατηγικής για ημέρες. Εδώ παίρνετε το ρόλο ενός σύγχρονου ηγέτη και με εντελώς ρεαλιστικό τρόπο αποφασίζετε για τις τύχες του κόσμου (ναι, μπορείτε ακόμα και να βομβαρδίσετε τους διαφωνούντες, για τέτοιο ρεαλισμό μιλάμε).
Παρουσίαση: Μάι. '98 **Βαθμολογία:** 97%

ACTION

DUKE NUKEM 3D
Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

CRUSADER: NO REGRET
Ενα ιδιαίτερα βίαιο action που επέμενε στην τρισδιάστατη ισομετρική άποψη - και καλά έκανε. Αναλαμβάνετε την πλήρη καταστροφή ενός σεληνιακού σταθμού με μία μεγάλη ποικιλία όπλων. Καταιγιστική δράση και εξαιρετικά γραφικά έδιναν την αίσθηση του πραγματικού. Περιείχε δε ορισμένες από τις εντυπωσιακότερες εκρήξεις σε computer game.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

TOMB RAIDER II
Η επιστροφή της Lara Croft στις μικρές οθόνες συνοδεύτηκε από τον ενθουσιασμό των αρρένων gamers (ενισχυμένες καμπύλες, γαρ) και τις εξίσου ενθουσιώδεις κριτικές του ειδικού Τύπου (οι συντάκτες του οποίου είναι, σε συντριπτικό ποσοστό, άνδρες). Και δεν ήταν μόνο η Lara, που μπλέκει σε νέες περιπέτειες, συστατικό της επιτυχίας. Τα κορυφαία σκηνικά, η κίνηση των χαρακτήρων και η πλούσια και ποικίλη δράση έπαιξαν το ρόλο τους. 'Η μήπως όχι;
Παρουσίαση: Ιαν. '98 **Βαθμολογία:** 96%

WING COMMANDER PROPHECY
Το πέμπτο μέρος της καταπληκτικής σειράς της Origin βασιζόταν στην αρχή: "Λιγότερα videos, περισσότερη δράση", περιορίζοντας τον αριθμό των CDs σε τρία (σε σύγκριση με τα έξι του τέταρτου μέρους). Οι εναλλακτικές cutscenes περιορίστηκαν, αλλά η μηχανή των



γραφικών βελτιώθηκε σε πολύ μεγάλο βαθμό. Εκμεταλλευόμενο στο έπακρο τις δυνατότητες των σύγχρονων υπολογιστών πρόσφερε διαστημικές αερομαχίες που λίγο διέφεραν από τις αντίστοιχες κινηματογραφικές.
Παρουσίαση: Φεβρ. '98 **Βαθμολογία:** 91%

JEDI KNIGHT - MYSTERIES OF THE SITH
Ενα ακόμα παιχνίδι βασισμένο στο σύμπαν των Star Wars, με θηλυκή αυτή τη φορά πρωταγωνίστρια κατά τα πρότυπα της Lara Croft. Καταπληκτικά 3D γραφικά, φοβερός φωτισμός, κινηματογραφική πλοκή και εντυπωσιακά όπλα καθήλωναν τον gamer.
Παρουσίαση: Μάι. '98 **Βαθμολογία:** 97%

EXTPEME ASSAULT



Ενα σύγχρονο shoot'em up, με καταπληκτικά τρισδιάστατα γραφικά και καταιγιστική δράση με μελλοντικά tanks και ελικόπτερα. Με αυτά τα δύο οχήματα πρέπει να περάσετε μέσα από έξι "κολασμένες" πίστες, προκειμένου να καταστρέψετε τους μισητούς εξωγήινους.
Παρουσίαση: Μάι. '98 **Βαθμολογία:** 93%

SIMULATION

FLIGHT UNLIMITED
Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.
Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

TOP GUN
Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.
Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

F-22 LIGHTNING II
Ενας αρκετά εύκολος στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γραφικά. Μολονότι ιδανικός για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hardcore οπαδούς των εξομοιωτών.
Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

COMANCHE 3



Αν και τα παιχνίδια που ασχολούνται με εξομοίωση πολεμικού ελικόπτερου είναι μετρημένα στα δάχτυλα του ενός χεριού, το Comanche της Novalogic (η τρίτη συνέχειά του για την ακρίβεια) αναπληρώνει την έλλειψη στο έπακρο. Το παιχνίδι απλά θέτει νέα standards στον τομέα του ρεαλισμού, του gameplay και των γραφικών.
Παρουσίαση: Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

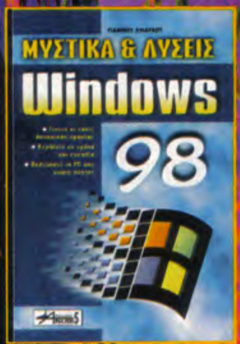
FLIGHT UNLIMITED II



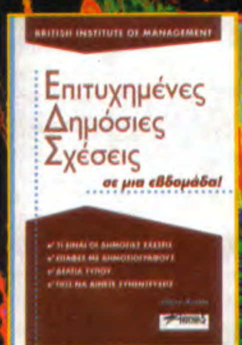
Ενας flight simulator που δεν θα σας ζητήσει να ρίξετε πυραύλους και καυτό ατσάλι στους αντιπάλους σας, αλλά να εκτελέσετε ορισμένες δύσκολες αεροπλανικές φιγούρες σε μία πλειάδα σκηνικών και καταστάσεων. Το παιχνίδι θέτει 5 αεροσκάφη στη διάθεσή σας και ολόκληρο τον κόλπο του San Francisco σε ρεαλιστική αναπαράσταση, προκειμένου να ξεδιπλώσετε την πτητική δεινότητά σας.
Παρουσίαση: Απρ. '98 **Βαθμολογία:** 90%

F22 AIR DOMINANCE FIGHTER
Ψάχνετε το "κάτι άλλο"' στους εξομοιωτές πτήσης; Το F22 A.D.F. είναι από τα παιχνίδια εκείνα που δεν θα σας αφήσουν να εγκαταλείψετε την οθόνη. Φτιαγμένο από τους συντελεστές του EF2000, βάζει τον παίκτη στο πιλοτήριο ενός από τα πλέον σύγχρονα μαχητικά, προκειμένου να τα βγάλει πέρα σε δεκάδες διαφορετικές αποστολές.
Παρουσίαση: Μάι. '98 **Βαθμολογία:** 97%









Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

- **Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ .... 3.100** *Σελίδες 106*
- **Α2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200** *Σελίδες 384*

WINDOWS

- **Β1. WINDOWS 95 P.G ....3.900** *Σελίδες 350*
- **Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200** *Σελίδες 248*
- **Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900** *Σελίδες 160*
- **Β4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800** *Σελίδες 448*
- **Β5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800** *Σελίδες 736*
- **Β6. WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....4.200** *Σελίδες 254*
- **Β7. WINDOWS 98 ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ 3.800**

WORD PROCESSORS

- **Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97.......6.800** *Σελίδες 576*
- **Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900** *Σελίδες 318*
- **Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.900** *Σελίδες 216*
- **Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 ....4.800** *Σελίδες 304*
- **Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200** *Σελίδες 528*

GRAPHICS & CAD

- **Ε1. 3D STUDIO MAX............12.800** *Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916*
- **Ε2. 3D STUDIO MAX 2...........8.900** *Σελίδες 648*
- **Ε3. COREL DRAW 7 ....7.900** *Σελίδες 624*
- **Ε4. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........4.600** *Σελίδες 384*
- **Ε5. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 .....6.200** *Σελίδες 356*
- **Ε6. PHOTOSHOP 3.................5.200** *Σελίδες 244*
- **Ε7. 3D STUDIO 3&4..............9.300** *Σελίδες 750*
- **Ε8. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....4.200** *Σελίδες 334*
- **Ε9. AUTOCAD 14 ....6.800** *Σελίδες 400*
- **Ε10. LIGHTWAVE ....3.200** *Σελίδες 120*
- **Ε11. COREL DRAW 8...............8.500** *Σελίδες 600*
- **Ε12. COREL DRAW 8 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........5.200** *Σελίδες 384*

SPREADSHEETS

- **Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. ....3.500** *Σελίδες 248*
- **Ζ2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.800** *Σελίδες 256*

DATABASES

- **Η1. MICROSOFT ACCESS 97..5.800** *Σελίδες 276*
- **Η2. SQL ....5.200** *Σελίδες 226*

DTP

- **Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH ....5.200** *Σελίδες 288*

ON-LINE & INTERNET

- **Ι1. WEB GUIDE ....6.200** *Σελίδες 320*
- **Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY ....9.300** *Σελίδες 520*
- **Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET.............3.300** *Σελίδες 112*
- **Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR...3.300** *Σελίδες 112*
- **Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300** *Σελίδες 640*
- **Ι6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ .....6.800** *Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 400*
- **Ι7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ....3.300** *Σελίδες 136*
- **Ι8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML..........................3.300** *Σελίδες 152*
- **Ι9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.300** *Σελίδες 136*
- **Ι10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET (Νέα έκδοση) 6.900**
- **Ι11. WWW BROWSERS ....3.300** *Σελίδες 156*
- **Ι12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC..............3.300** *Σελίδες 122*

B U S I N E S S

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

- **Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...................4.800** *Σελίδες 256*
- **Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING ....2.800** *Σελίδες 104*
- **Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ..........................2.800** *Σελίδες 108*
- **Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ....2.800** *Σελίδες 96*
- **Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ...........................4.100** *Σελίδες 234*
- **Π6. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ..4.600** *Σελίδες 308*
- **Π7. ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΧΩΡΟ...........................3.200** *Σελίδες 184*

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

- **Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ...........3.100** *Σελίδες 104*
- **Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.........2.800** *Σελίδες 104*
- **Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ ....2.800** *Σελίδες 96*
- **Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ .... 4.100** *Σελίδες 200*
- **Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ....4.800** *Σελίδες 302*
- **Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ......4.800** *Σελίδες 342*
- **Ρ7. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ.......4.100** *Σελίδες 216*

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

- **Σ1. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ.......2.800** *Σελίδες 102*
- **Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ....2.800** *Σελίδες 100*
- **Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ..................2.800** *Σελίδες 102*
- **Σ4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...4.100** *Σελίδες 208*
- **Σ5. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ..2.800** *Σελίδες 120*
- **Σ6. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ....4.100** *Σελίδες 280*

MANAGEMENT

- **Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ..............4.100** *Σελίδες 168*
- **Τ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.800** *Σελίδες 112*
- **Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS....................2.800** *Σελίδες 112*
- **Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ ....2.800** *Σελίδες 108*
- **Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ ....2.800** *Σελίδες 100*
- **Τ6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................4.100** *Σελίδες 224*

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω...........................3.300
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4....................3.300
Σελίδες 152

I19 INTERNET EXPLORER 5....................3.800
Σελίδες 208

I20. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

I21. Η ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ INTERNET.......................5.200
Σελίδες 330

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX................................9.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S2. ASTROCHART................12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι.............................15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER..........................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ.........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ.........................3.000

S11. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ...12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.900
Σελίδες 278

O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.900
Σελίδες 182

O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 4.000
Σελίδες 204

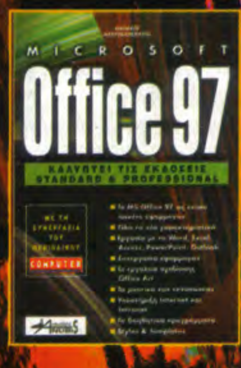
O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ....................3.900
Σελίδες 232

O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

O8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432







ΔΙΑΦΟΡΑ

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ........2.800
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ..2.800
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ..........................2.800
Σελίδες 98

T21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ....4.100
Σελίδες 296

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

T23. Ο ΓΥΜΝΟΣ MANAGER 4.800
Σελίδες 360

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ..........4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ.....................3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ..................3.800
Σελίδες 280

Φ6. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

Φ7. ΤΙΓΚΑΝΑ (1ος τόμος).......4.800
Σελίδες 448

Φ8. ΤΙΓΚΑΝΑ (2ος τόμος).......4.200
Σελίδες 320

Φ9. ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΜΠΟΝ (1ος τόμος) 4.200
Σελίδες 312



αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το παιχνίδι Wing Commander 3 σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κοσουτλής Σταύρος
Τηλ.: 0531-29319

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Το "Κρίση στο Αιγαίο" στην τιμή των 1.500 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαστέργιος Αστέριος
Τηλ.: 0331-21408

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Fallout 2 και Blood 2 προς 3.000 δρχ. το ένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παναγιώτης
Τηλ.: 0235-24274

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Παιχνίδια όπως Civilization 3, Resident Evil 2 και προγράμματα όπως το Photoshop 5.0 σε τιμές φανταστικές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πανιάς Δημήτρης
Τηλ.: 061-430627

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Xcar, Schorcher, Rise of Rome προς 5.000 δρχ., NBA Live 97, F22, Civilization 2 προς 1.500 δρχ. και τα Pizza Tycoon, Sherlock Holmes προς 3.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στενός Ηλίας
Τηλ.: 9932470

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Allied General, Legend of Kyrandia 3 και άλλα original σε καταπληκτικές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γονίδης Νίκος
Τηλ.: 5821814

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Τα παιχνίδια Rayman Gold & Unreal ή ανταλλάσσονται με άλλα καινούρια -αυθεντικά και στη συσκευασία τους (προτιμούνται τα Baldur's Gate, Powerslide, Tiberian Sun, Half-Life, Lands of Lore 3 & FIFA 99). Η τιμή είναι συζητήσιμη και κυμαίνεται στις 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κυπαρίσσος Παπουτσής
Τηλ.: 0295-97424

Πολλοί από εσάς έχετε ζητήσει να δημιουργήσουμε από τις σελίδες του "PC Master" μια στήλη όπου θα μπορείτε να στέλνετε τις αγγελίες σας για οτιδήποτε σχετικό με PC διαθέτετε και να τις βλέπετε δημοσιευμένες. Συνεχίζουμε λοιπόν και σε αυτό το τεύχος την υλοποίηση της επιθυμίας σας. Οσοι επιθυμείτε μπορείτε να μας στείλετε το σχετικό κουπόνι που θα βρείτε σε αυτές τις σελίδες, γράφοντας με λίγα λόγια τι θέλετε να πουλήσετε ή ψάχνετε να αγοράσετε, καθώς και τα στοιχεία σας προκειμένου όποιος ενδιαφέρεται να επικοινωνήσει μαζί σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη Πληροφορικής, όπως software/games και hardware. Happy hunting!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν εις το ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel Pentium 200 MMX. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαϊωάννου Βασίλης
Τηλ.: 031-819309
E-mail: tweetious@hotmail.com

ΖΗΤΕΙΤΑΙ: Επεξεργαστής Intel Pentium 200MHz, όχι MMX. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Διαμαντίδης Αναστάσιος
Τηλ.: 031-412598
E-mail: iron-gr@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Η/Υ Cyrix P200+, 24MB RAM, 8x CD-ROM, SVGA 1MB, Οθόνη 15'' & φίλτρο και 2 mouse. Δώρο αρκετά παιχνίδια και η Εγκυκλοπαίδεια 2002. Τιμή 150.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σπαθής Κώστας
Τηλ.: 0392-28181

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Κάρτα γραφικών Diamond Stealth 3D-2000 (2MB) με τους drivers σε CD και κάρτα ήχου Opti 931 με τους drivers (1 δισκέτα) και το βιβλίο οδηγιών. Ολα μαζί 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης
Τηλ.: 0332-24270, 093-2514932

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Εκτυπωτής Dot Matrix σε καλή κατάσταση και με εύκολη εγκατάσταση. Προτείνεται για εταιρίες. Τιμή: 35.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κοριτσίδης Θεοδόσης
Τηλ.: 093-2470364

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Pentium 166MHZ, 1,6GB hard disk, Diamond Stealth 3D 2MB, 32MB RAM, κάρτα ήχου 16bit, 4x CD-ROM, ηχεία 60 Watt και 2 παιχνίδια. Τιμή: 100.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μανωλάς Σταύρος
Τηλ.: 2621072

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Το χειριστήριο της Quickshot Raider 5 ελαφρώς μεταχειρισμένο μόνο 7.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μοσχονάς Γεράσιμος
Τηλ.: 0671-26562

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Εκτυπωτής Laser Epson EPL-4100. Τιμή: περίπου 50.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γουλανδρής Απόστολος
Τηλ.: 8949416

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Κάρτα γραφικών Matrox Mystique 2MB στο κουτί της και με το CD της εγκατάστασης. Τιμή: 5.000 δρχ. και Midi Tower 8.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μιχαλίτσης Κων/νος
Τηλ.: 5754727

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Κάρτα γραφικών (ημερομηνία αγοράς 27/3/99) Diamond Multimedia Speedstar A70 8MB, προς 14.000 δρχ., συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Καλλέργης Νίκος
Τηλ.: 6002421

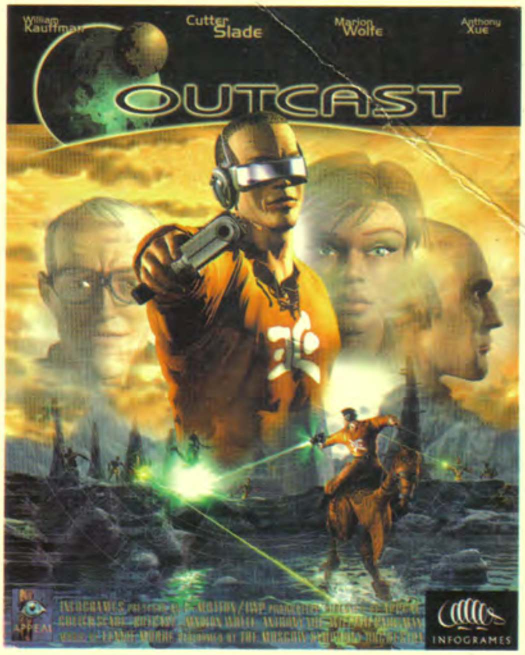
ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: 7μηνη σύνδεση στο Internet αχρησιμοποίητη με το CD-ROM της, μόνο 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλ.: 0841-33159

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Ολοκληρωμένος στρατός της Cybertronic για το Warzone και τα 4 πρώτα βιβλία με τους κανόνες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παναγούλας Ορέστης
Τηλ.: 5057634 ■

Στρατηγική, Δράση, Περιπέτεια στο MAXIMUM!

«Από Ιούνιο Σε Όλα Τα Καλά Καταστήματα»



- 6 απέραντοι και διαφορετικοί κόσμοι
- Αποκλειστική τεχνολογία AI
- Μοναδικό Soundtrack



- Κινηματογραφικά γραφικά
- 20 έξυπνοι εχθροί
- 16 διαφορετικοί κόσμοι



- Στρατηγική και περιπέτεια
- Μοχθηροί εχθροί
- Διάλογοι και soundtrack από την ταινία

PC CD EIDOS INTERACTIVE INFOGRAMES

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ.: 01/9480000 FAX: 01/9427710
INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr e-mail:sales@grupmulti.gr

Διάθεση Προϊόντων στη Βόρειο Ελλάδα: ΝΤΕΣΠΕΚ Β.ΕΛΛΑΔΟΣ Α.Ε.
Αναξιμάνδρου 49-51, Τ.Κ. 542 50 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΤΗΛ.:(031) 321.269-321.278 Fax.:(031)325.537

grup MULTIMEDIA systems